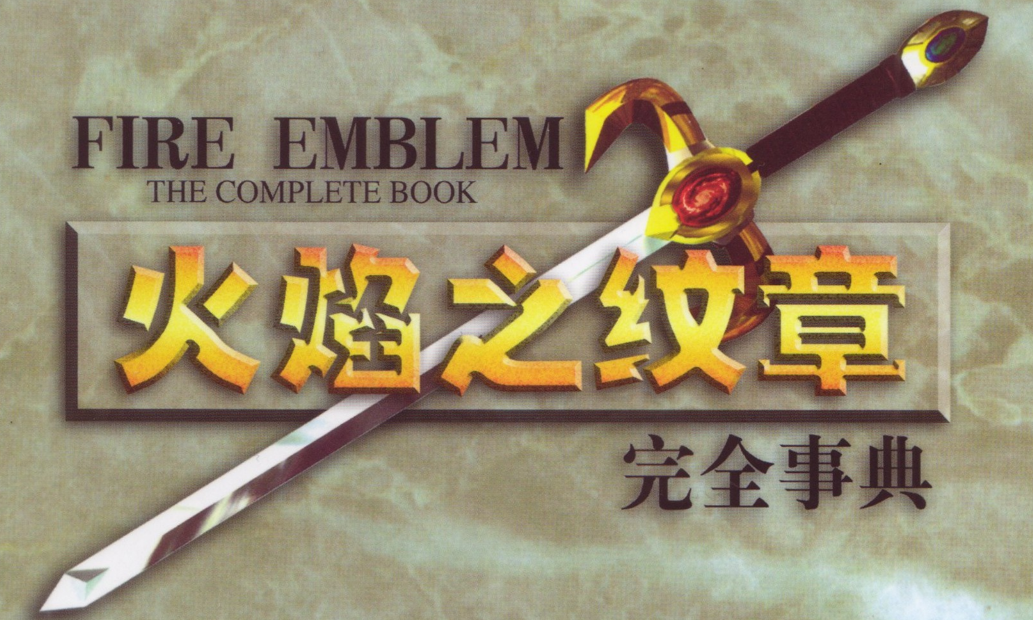
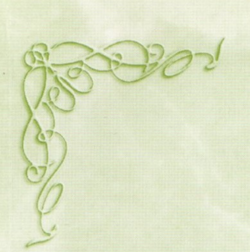


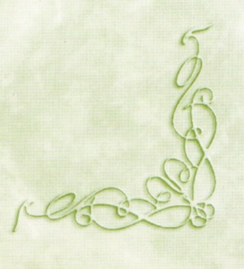

FIRE EMBLEM
THE COMPLETE BOOK
火焰之纹章
完全事典



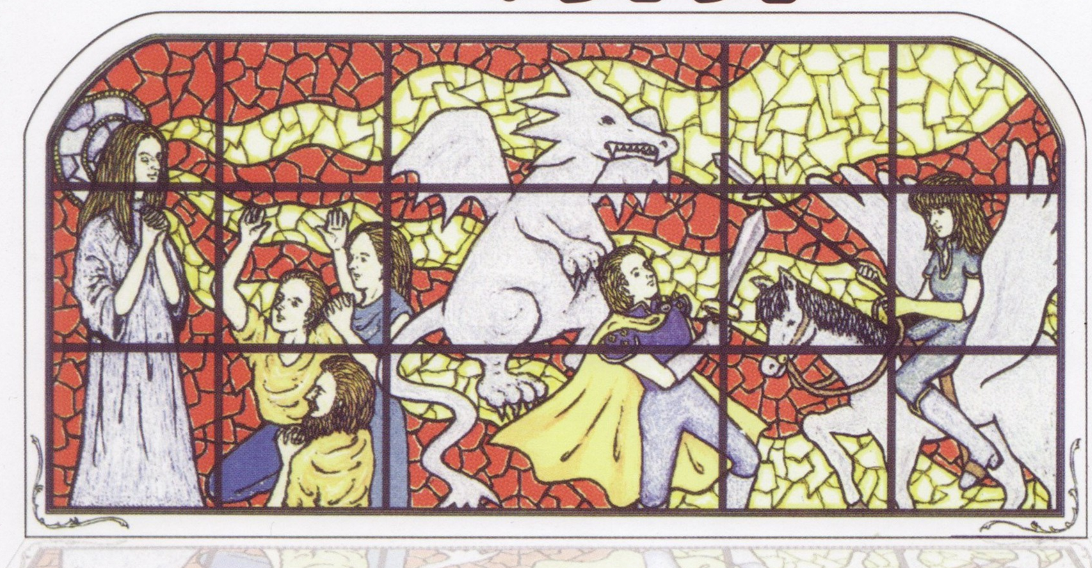
定　价：25元




FIRE EMBLEM
THE COMPLETE BOOK
火焰之纹章
完全事典



FE为何？





ファイアーエムブレム，英文为"Fire Emblem"，译名为"火焰之纹章"，一般简称为"FE"(以下简称FE)，这个名字已经是公认简称，同"FF"，"DQ"等游戏简称。还有几种译名，如"圣火降魔录"、"圣火徽章"。

它是个战略RPG游戏，在分类上有人归为S·RPG，或是R·SLG。同类型作品另外还有如"《光明力量》系列"、"《梦幻模拟战》系列"，"《皇家骑士团》系列"，甚至"《超级机器人大战》系列"等等。如此一来，大家大致上也就能了解这个游戏的内容了吧。只不过其最大的不同之处，在于《FE》可称为是这S·RPG类型游戏的开山鼻祖。

与其他同类游戏相比，"《FE》系列"较明显的特色是，有转职系统(且只能转一次，只有《外传》跟某些特殊情况例外)，不能自己选择主角特性，采用敌我轮流的回合制，不带佣兵，单一作战攻击防御都是一对一，有追击设定，新加入技能设定，没有所谓的超必杀技，从后面几部作品开始，剧情才出现分支。此外武器会随着战斗的激烈进行而损坏，这也是一种特殊的设定。身上东西太多时可以丢进预存所或输送队，能够练级和赚钱的斗技场更是历代必然登场(《外传》除外)。传统武器中绝对有剑(主角们的武器必定是剑，有时可拿枪)、枪、斧和弓。魔法分成魔道书与杖两种，魔道书是攻击魔法，杖是回复及辅助魔法。除了《外传》外，任何角色都一定要装备武器或魔道书才能进行攻击。

这些设定有时也许会改变，但"《FE》系列"最大的特点在于几乎任何情况，包括经验值的取得，命中、回避的几率、所受HP损伤等等，全部都可以通过计算得出结果——这些数据结果，游戏中都自动帮玩家计算好了，数字就是数字，写着HP会减少10点时绝对不会多减少哪怕1点，在《FE》的世界中，任何1点微小的数字改变玩家们都会斤斤计较——因为这足以影响整个大局。因此在"FE"的研究中，专门有人去进行数值的分析，"无论是如何隐藏起来的、有多奇怪的参数跟公式，我都会解出来！"发下这样豪言壮语的人比比皆是。而几率则更是种恐怖的东西，玩过《FE》后，任何人都能够充分体会到"莫非定律"的可怕，同时他们会懂得"人生绝对不要随便下赌注"这个道理！几率是不可理解的，是深奥的！就算是1%的几率，也有命中的可能性！在这个游戏中，任何同伴在死了以后(主角和个别角色除外)除了极少的特殊魔法外，是绝对不能复活的——死了就是死了，而不是撤退，下一关再来——绝对没这回事。而且，整个"《FE》系列"中，除了《圣战之系谱》外(外传因其特殊性不算在内)，其他每一作都不能进行随时记录。如果一旦想要读取记录，就必须整关重打。因此，玩家在进行战术调配时就必须格外小心。而提到战术……《FE》中的敌方角色的AI丝毫不差，大部分角色的能力也不错，因此两军交锋、陷入苦战是常有的事。

总而言之，从整体而言，《FE》最重要的、足以与其他游戏有所区别的特色，便在于其超高的难度！然而令许多人费解的是，《FE》的FANS往往会甘于被这样的难度所玩弄！在正常打穿任何一作《FE》时，其间进行RESET的次数决非其他游戏可相比！但即使如此，"真正"的《FE》FANS对新作的期待之一却总是"不RESET就不是《FE》！"——而且已经预设新作一定会继续RESET！为了得到武器道具，为了能够利用S/L大法令角色升级时获得更高的升级点数，为了整个游戏中都不要死人(或者更常见的状况是，即使死了，哪怕队伍只剩下几个人，也要毫无畏惧地前进)及其他各种情况，即使身陷RESET的地狱也义无反顾，在所不惜！

《FE》，就是这样一个恐怖的游戏。

文：younglu
出处：Y的FE工房


■从左至右依此为：
马尔斯（纹章之谜）
塞利斯（圣战之系谱）
艾利乌德（烈火之剑）
罗伊（封印之剑）
辛格尔德（圣战之系谱）
利夫（托拉基亚776）
The Heros
在《776》推出以前，《FE》每代的主角都有一个共同的特征——蓝发。而在《776》之后，这一特征又变成了红发。不过不管主角如何变化，他们的地位永远都是最重要的。就让我们谨以此画来纪念这些名垂青史的英雄们吧。
Fire Emblem


绘：火花天龙剑 FATE
TURNS

CONTENS

系列作品

■暗黑龙与光之剑……11
■纹章之谜……11
■外传……41
■阿卡内亚大陆战记……54
■圣战之系谱……59
■托拉基亚776……109
■封印之剑……127
■烈火之剑……127

其他

■序……1
■FE的15年回顾……5
■传说中的枪骑士……126
■FE女性角色漫谈……155
■圣战之系谱 16开场与秘话……160
■THE HEROS……2
■RACKESIS&FIN……110
■THE HEROINES……166
■CD曲目……168

我自90年代初期第一次接触《FE》，至今已经10年有余。在这段时光中，"《FE》系列"成为了我最喜爱的S·RPG游戏。无论是哪一作，无论多少次，每当我接触她们时，心中就会多一份感触，就会为发掘出新的内容而欣喜。当发觉自己已经深深地爱上《FE》并已无法自拔时，我由衷地感谢自己儿时的朋友——是他们，带领我进入了《FE》的世界。

能够向所有的《FE》玩家们展示自己的文章或心得，是我曾经的愿望。而当我走进了UCG的大门时，这个愿望，则变成了制作一本《FE》的专辑——向国内的玩家展示出《FE》中更加深奥、鲜为人知的内容。如今，当我真的能有机会实现这一愿望之时，内心的感受，真的很难用语言来形容——一本从去年开始策划，年初开始制作，中间有四个月的时间因为种种原因令制作进度不得不完全停止；而再度开始制作时，书中的内容，已与当初所构思的完全变了样……

出于"打造出一本国内最权威的《FE》专辑"这一角度考虑，本书几乎已完全成为了一本珍贵的资料集。相比一些极限攻略，比如《托拉基亚776》全SSS评价攻略、《圣战之系谱》高难度下全替代人物无败绩全A评价或是《烈火之剑》、《封印之剑》的HARD难度S评价等等，《FE》的玩家们都更加希望能够看到珍贵的资料吧——至少我是这么认为的。不过，大家对本书的内容都有什么样的看法呢？或者说，希望能看到些什么样的内容呢？欢迎您将自己的意见和看法通过各种方式告诉我们。

将本书命名为《THE COMPLETE BOOK》，是希望能够给自己一个硬性的任务——尽全力作出集系列之精华的集合。然而，由于篇幅的限制，以及自己"虎头蛇尾"的不良习惯，一些很有特殊意义的内容依然在完成后被迫删除，这可能会导致一些读者在阅读完毕后会大呼不爽——这不能不说是自己心中的一大遗憾。或许，下次就有机会放出这些内容了吧——但愿还有下次。因为再那之前，我先要好好睡上一觉，然后尽情投入到即将到来的《DQ Ⅷ》的世界中去……"明天的风，明天吹。"

最后，在此感谢所有为本书的制作给予了帮助和关怀的朋友们和同事们，特别是邪魔天使、国内最大的《FE》专题站"火花天龙剑"以及远在彼岸的朋友们，即使自己曾是前"火花天龙剑"的成员，即使身边有着许许多多《FE》的老朋友，但如果没有他们的帮助，这本书就不可能完成。他们，才是真正的幕后英雄！

——沙罗 2004年9月20日午夜

文：火花天龙剑 雷文

火焰之纹章的15年回首（1990年—2005年）

在日本S·RPG游戏的历史上，大概没有几个软件能像《FF》、《DQ》这类RPG的王者那样不断制造着百万级销量的传说。这种仅面对核心玩家的游戏类型，似乎从诞生在这个世界之日起就注定了它叫好不叫座的宿命。

然而，受众层面是否狭隘，并不会成为一款作品是否能称为经典的决定性因素。只要是金子，其美丽的光华就永远不会被埋没。我们今天要回顾的，被称为S·RPG金字塔之峰的《火焰之纹章》（ファイアーエムブレム），就是这种游戏的典型代表！

一、业界亡者之遗品

《火焰之纹章》的诞生，实际上源于一个失败的企划。

1987年的初秋，一家普通得不能再普通的美国电脑软件公司宣布破产。在80年代家用电脑软件业刚刚迈入蓬勃发展时期的美国，这种建设在公寓中，默默无闻地开张而又默默无闻地关张的软件公司早被人们所熟视无睹。作为这家软件公司的投资商之一——日本任天堂公司按照惯例要派人查收公司的帐目并做出产业评估报告。事实上远在日本的总社对于这种在美小公司申请破产的事情并没有必要亲自插手，只和美国任天堂分社联系并由他们派人解决此事。

清查报告很快从美国寄到日本，在所有被移交的资料中，一本布满灰尘，里面画满了条条框框示意图的业务企划书引起了查收者加贺昭三的注意。他在做完审查后将这本计划书带回了由他组建、当时已经成为任天堂子公司的Intelligent Systems会社。也许连他自己也没有想到，这本看似貌不惊人的企划书，会成为其事业走向巅峰的开路者。

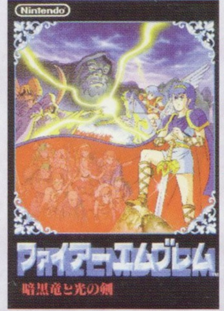
加贺昭三在经过细致研究了这本美国人还未来得及实行的企划书后，惊喜地发现它所设定的模式恰恰能满足在自己心中早已揣摩许久之新作的系统需要。而选用的题材，也非常符合自己为新作所确立的世界观与背景。他兴高采烈地连夜找来与之共同成立会社的成广通与町田敏，向他们阐述了对新作的设想与企划。二人均对此企划表现出极大的热情。在接收了成广通"加入部分日本传统将棋规则"的建议和确定由町田敏负责整个作品的编辑设计工作后。Intelligent Systems会社将这份企划案正式向任天堂本社提出并一次获得通过。于是，作品被命名为《火焰之纹章》的游戏制作小组正式宣告成立。加贺昭三作为企划、导演、剧本设定者而成为火焰小组的核心人物。

作为以S·RPG形式表现中世纪剑与魔法背景的首个食蟹者，Intelligent Systems会社的企划并非毫无压力。在80年代末90年代初，在日本广泛流行着从欧美传入的纸上RPG游戏。某些甚至已经做得相当完善（如水也良设计的《罗德斯岛战记》）。这种情况下，任何小的疏忽与纰漏都逃不过精明的欧式奇幻爱好者的眼睛，这在无形中增大了作品制作的难度。也难怪加贺昭三先生心有余悸地声言"第一作是让我们感觉到世界上有地狱存在的作品"。

二、初代小成功·外传大尴尬

1990年4月20日，蕴含着火纹小组近三年心血的第一作《火焰之纹章——暗黑龙与光之剑》在日本发售。它讲述了一个发生在名为阿卡内亚大陆的奇幻故事：象征着黑暗的地龙族君主梅迪乌斯建立了多尔亚帝国，它与格鲁尼亚，马其顿两国结盟并发动了战争，妄图将自己的势力遍布于整个阿卡内亚大陆。百余年前曾用圣剑法尔西昂将梅迪乌斯击败并将其封印的屠龙英雄安利所建立的国家阿利提亚坚决地反抗多尔亚帝国的侵略。但由于其邻邦格拉临阵背叛而全军覆没，阿利提亚国王也在帝国暗黑祭司加尼弗的邪恶魔法面前战败身亡。年仅十四岁的王子马尔斯在老骑士谢则和一群年轻部属的保护下，逃亡到了岛国塔利斯。3年后，邪恶势力的魔爪伸向塔利斯，王子继承前辈的遗志，开始了艰辛的复国之战……以现在的眼光看来，本作无论是剧情表现还是系统设定着实简单且稚嫩。但作为整个系列的第一作，《暗黑龙和光之剑》无疑具有引领业界潮流的重要意义。为S·RPG这种游戏类型正式走上历史舞台奠定了坚实基础。在它之后，日本业界如雨后春笋般涌现出大量采用纹章模式的S·RPG作品（如《光明力量》、《梦幻模拟战》等），并很快成为新的流行风潮并拥有了稳定的核心消费群体。（遗憾的是这些仿制品尽管在登陆硬件、美工设定以及系统表达方面体现得更加优异，然而就对其最基本"欧洲中世纪"的背景要求和厚重的历史沉积感来看，这些时常以蒸汽机、机械、古文明科技为噱头的作品没有一个能达到与纹章比肩的高度。倒是松野泰己这样充满创意的制作人所构筑的拥有与纹章截然不同风格的"《皇家骑士团》系列"成为与纹章并立的S·RPG经典）





《暗黑龙与光之剑》将西方奇幻的代表——剑与魔法的世界与发源于东方的古老将棋系统进行了近乎完美的融合：武器的消耗，修理等设定；以队员HP来表示部队人数；广阔的战斗地图和足以令人血脉贲张的如潮水一般涌来的敌军队伍；不同角色的职业性差异；全新的转职系统能让角色达到一定水平后可以转为更强劲的职业，更极大地满足了玩家的培养欲望。看似简单的"走格"、"推进"与"回合制交锋"等模拟战斗设定其实是借鉴了在西方与日本都大行其道的兵棋设计。将概率、几率等复杂的数学概念有机地融合到《FE》那简单的SLG战斗方法和战斗计算公式（伤害值=攻击力-防御力）中去。尽管这种作战方式不一定给人符合真实的感觉，但其作战筹谋的精度与深度却远比某些西方公司制作的即时战略更为广博与精妙。对许多入门级生手来说，如此从容的设计，也大大降低了他们面前的门槛，使之更易上手。

但这一切并不说明《火焰之纹章》就是一款简单的游戏，与一般的RPG、SLG不同，《火焰之纹章》的魅力很大程度在于其完全严格的战场设定：战斗时不能存档，只能中断；单位角色一旦被击倒就是真正死去，以后也不会再出现。由于每一章的开始和结束都会根据角色生存情况的不同而改变，如果某名同伴死去，或许就看不到特定情节。这些设定使得整个作品的战斗系统都成为须保证每个角色都活下去的生存游戏。我方队员在人数上通常处于劣势，而敌我双方的人物参数竟也相差无几。一旦某个角色被围攻，生存的机率微乎其微（需要玩家冒金钱与生命的双重风险的斗技场设定则更让人又爱又恨）。其艰辛度与挑战性之大可想

而知。《暗黑龙与光之剑》在日见萎缩的日本FC市场投放，却获得出乎意料的好评与销量。以当时的标准，SLG作品能卖到25万份以上已是不可想象的优秀成绩。而初代纹章却达到近33万销量。令整个业界震惊非小！

初代的成功，激发起加贺昭三旺盛的创作欲望，他马不停蹄地带领火纹小组投入到下一作——《火焰之纹章外传—索非亚风云录》的开发工作中去。



作品背景被设定在初代战后不久的另一块拥有双重面貌的巴伦西亚大陆上。世代居于北方的军事之国利格尔和居于南方的文化之国索非亚原先维持着微妙的平衡，随着时间的推移，索非亚王国的人民忘记了大地女神米拉的教诲，对北方的饥荒视而不见。忍无可忍的利格尔王遵从了邪神多马的意志封闭了米拉神殿并向南方发动进攻。宰相德塞德背叛导致索非亚王国的覆灭。索非亚南部的一个山村中被圣骑士麦先抚养长大的少年阿鲁姆与同伴一起反抗利格尔的侵略。而在大陆西方海岛的修道院成长起来的索非亚公主塞瑞卡也和同伴一起，前往米拉神殿探索神殿被关闭和邪神复活的秘密……由于是以外传形式开发，加贺昭三大胆推翻前作的章回模式，改为角色在大地图上自由行动，可随意在洞穴、村庄及各类建筑物中进行探险的RPG行动方式，敌人也会不断派出军队向玩家主动发动进攻。令本作的RPG色彩异常浓厚。道具，武器，魔法等设定均实施了相当程度的简化，不少前作中出现的职业和系统设定也被其他的要素所取代，使之更适应非固定的战斗需要。在战斗中，击败一些特殊敌人可以有机会得到诸如月光枪流星枪等强力武器的特殊宝物，大大增加了探索的乐趣。而更大的改变则是转职系统由原先每个队员只能转一次变成两次、三次甚至无限循环。许多练级狂人因而欣喜若狂。由于无限练级设定导致我方实力过于庞大，破坏了游戏本身的平衡性，因而这个设定究竟是否有助于游戏性提高还有待商榷。不过它确实极大开拓了《火焰之纹章》的玩家层面，使更多对RPG情有独钟的玩家加入到《火焰之纹章》的用户群中来。为之后SFC时代的成功奠定了基础。



然而，这充满制作方想象力的转变，却未能在那些从初代走过来的玩家中获得广泛认同，由于需要适应RPG式的变化，《外传》摒弃了很多前作中大受好评的设计。使之更像是一部《DQ》的SLG版。而隐藏要素——能够让玩家在同样的战斗中获取双倍经验值，并提升敌人掉落道具的几率的简单模式更让许多为追求高难度作品的初代的玩家感到愤懑，将之怒斥为“流俗的跟风之作”，甚至不承认该作属于《火焰之纹章》系列。舆论空气一时间十分不利于《火纹》的开发团队。其销量也因此比上部有所减少。遭遇尴尬的加贺昭三及其制作小组承受了很大压力，不得不暂时放弃了制作全新版《火焰之纹章》的念头，而将期望寄托在以第一作为基础寻求新的发展点。（有意思的是：许多为日本玩家所深恶痛疾的设计，偏偏能在中国玩家中获得共鸣和认同，外传不被日本玩家广泛接受，却恰恰成为许多中国玩家接触认识“《纹章》系列”的“原点”。也许这就是两国玩家鉴赏口味的差异吧？）

三、辉煌的《纹章之谜》时代



1990年，在无数玩家千呼万唤的企盼声中，任氏家族的二代目超级任天堂（SFC）终于粉墨登场。尽管是刚刚上市，SFC却带着当仁不让，舍我其谁的王者气质。仅用两年时间，就以大量优秀的软件把它所有的竞争者都赶进了墓地。而作为任天堂忠心耿耿第二方的Intelligent Systems会社自然也不甘沉寂。除了协助上层部门——横井军平所管辖的R&D1完成了《超级银河战士》等作品外，Intelligent Systems会社最大的项目，就是投入在对应SFC的《火焰之纹章 纹章之谜》的新作之上。



吸取了外传的教训，制作小组没有对作品系统进行特别激进的改变。甚至连原创题材也未曾采用，而是在第一作的基础上进行了强化式的延伸与发展，整个作品被分为上下两部（暗黑战争篇、英雄战争篇），上篇20章以第一作25章的压缩内容为主体，描述了阿利提亚王子马尔斯为反对暗黑龙复活起兵征战整个阿卡内亚大陆的壮丽篇章。而下篇22章则是前篇延续，讲述了在暗黑战争中曾与马尔斯王子合作抗战的草原之国王哈丁在登基成为阿卡内亚圣王国后，他的妻子——阿卡内亚公主尼娜并非真正爱着自己，而是对身分神秘的黑骑士卡缪充满了思念。被嫉妒与苦闷占据了心灵的哈丁被前作中邪恶的大祭司加尼弗利用，发动了与大陆诸王国之间“英雄战争”的故事。全篇在全新的界面与系统上完成了对FC第一作在各方面的补完，除了作品的画面、动感、音效等系统设计之外，职业、武器、道具、作战任务乃至各个角色不同作战性能和剧情对白上也都做了相应的强化，令作品表述更为紧凑、华丽、充满了戏剧性和感染力。

加贺昭三在本作中最大程度地发挥了自己撰写剧本和导演剧作的超凡能力，他对于古代各民族起源与在封建制度下所形成的社会体系、社会思想与社会人文等知识的研究颇为深刻，这为他给作品构筑庞大而深邃的背景打下了坚实的文化基础。无论是龙人族的最初演变还是人类社会的起源发展，他都将之演绎得浅显细致，通俗易懂；他并非能将精力平均且完全地分布给每一个笔下的角色，但却善于以堪寥寥的篇幅让所描述之人物的性格活灵活现，跃然纸上；他所叙述的故事情节将战争与爱情有机地融合在一起，环环相套丝丝入扣，将真挚的情感表露置于庞大的战争画卷中去。显示出娴熟的导演技巧和精妙的剧作安排。篇中的悲剧女性尼娜公主为能实现复国之愿甘愿接受月之女神阿尔特弥斯的命运，在实现愿望的同时令她失去了自己所爱和深爱自己的人，并直接导致昔日战友反目成仇的英雄战争，最终在孤儿院中走完了人生之路。作品以细腻的情怀，幽怨的表述将这位传统的王族女性悲伤的、无力与世俗抗衡的一生表述得淋漓尽致，不仅震撼了所有《纹章》FANS的心，也令许多从未接触过“《FE》系列”的新玩家们感受到了巨大的心灵冲击。该作发售后很快突破了60万套（最终销量约78万套），成为当时“《FE》系列”中销量最高的作品。日本权威游戏杂志FAMI通主编浜村弘一丝毫不吝“史诗”、

"完美"等赞美之辞。一些游戏杂志编辑与核心玩家于本作发行后甚至自发组织起了所谓的"FE教"，以显示对FE无上的执著与忠诚。加贺昭三也在经历短暂挫折后成为游戏界的焦点，并荣幸地成为可获得与任天堂老板山内溥对酌小饮之殊荣的少数制作人之一。《纹章之谜》也许并非加贺昭三制作能力最高体现的代表，但确实是让他本人走上人生最高峰的作品。在此后，《火焰之纹章》的声名在S·RPG界如同金字塔顶端一般至高无上，被日本业界诸厂商称为"不可逾越的山峰"。

四、是非功过中，《圣战之系谱》的不和谐音调



继《纹章之谜》取得巨大的成功之后，春风得意的加贺昭三开始紧锣密鼓地筹划新作的开发，鉴于《纹章之谜》的剧情和整体制作思路仍然脱胎于最早得到的企划书。为了彻底实现自己一直企盼打造"全国民化S·RPG"的理想。他特意向自己的上级主管横井军平提出投入IS全社力量开发纹章最新作的建议。

作为任天堂的元老，当时还是IS会社上层主管的横井军平对于加贺昭三充满信心与傲气的提议不以为然。先前的三作横井尽管也有参与，但基本属于宏观性质的指导，因其制作人员仅仅限于IS会社中的一个团队，所以对其本体的创作过程横井并没有多加干涉。而此次加贺昭三"以全社之力打造FE品牌"的提议毫无疑问超出了横井所能容许的范围。在横井的理解中，游戏的简单性、轻松性与乐趣性才是合格的标准，对需花大量人力、财力建设这样一个操作系统复杂，剧情受众狭隘，且流程漫长难度高深的作品是否值得的问题，他一直持保留态度。两人间的芥蒂也就在此时开始悄悄生根发芽了。

尽管横井军平对加贺昭三的提议感到不快，但鉴于前作确实为任天堂开拓高年龄玩家层的业务做出了贡献，他还是勉强同意了这位雄心勃勃的IS社长的要求。而同时他也提出了相应条件：在两年之内(1995年末)完成……



无论是以IS的业务状况、资金拥有量还是任高层对IS的要求来说，都无力承担以全社之力开发一个作品的时间超过两年的责任——于是，史上最大规模的纹章制作班底诞生了，加贺昭三、成广通等人均全力以赴地投入到这款暂命名《光之遗产》纹章新作中去。为了新作能够继续维持其不可逾越之高峰的地位，加贺昭三除每日要阅读十几万字的历史政治资料外，更不惜亲自到东京拜会著名架空历史小说家田中芳树，请求相应的指导。以此撰写出的剧本，也就格外具备历史的厚重感和人文要素。

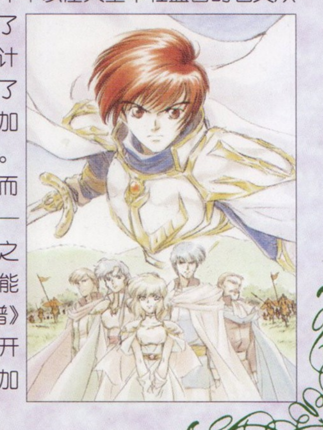
《圣战之系谱》的故事脱离了前三作的背景，将舞台转移到遥远的尤古多拉尔大陆，古兰贝尔王国由十二圣战的勇者之一的贤者赫姆建立，迄今仍由赫姆的后嗣治理。现今的国王阿兹姆年迈体弱，由王子科尔特代行国政。王国历757年，古兰贝尔王国与东方的伊扎克王国发生战争，古兰贝尔诸侯均出兵远征伊扎克，西南边境的维尔丹当王国乘虚而入，攻陷了诸侯优古维公国的城池并掠走了公主艾婷，留守西南边境的主人公夏尔非公子辛格尔德是艾婷的青梅竹马的好友，于是为了救她而向贝尔当进军……剧情的幕布随着辛格尔德的进军慢慢拉开，横跨两代人十多年岁月，版图纵横千里，《圣战之系谱》以其壮绝无双的宏大气魄、有条不紊的信息表述和完善细致的系统设置成为许多火纹FANS心中的神作。而那些被塑造得栩栩如生的人物形象或许也能带给普通玩家更为深刻的印象吧?

作为于次时代时期诞生，并承受着更新机种更高性能游戏所带来强大压力的纹章作品，《圣战之系谱》中所涌现的创意是惊人的。前作中骑士职业只有一种类型，新作则根据欧洲中世纪的骑士制度衍生出数种不同类型的骑士职业；增加了种类繁多的个人特技和武器相克性，指挥度，职业数值上限等大量新要素；尤其是横贯上下两代的剧情设定，更让全新设计的，可由玩家控制的爱情培养系统，情侣组合，后代的特技继承与特殊剧情等要素成为令许多玩家乐此不疲的游戏动力；游戏剧情则完全浸染着加贺式戏剧的灵感与创思。上半部分主人公辛格尔德在战场上所向无敌，却无法抗拒命运齿轮的碾轧沦为统一帝国牺牲品的悲剧性结局以其艺术性来说远远超过为众多专业级玩家好评的《皇家骑士团》(1995年)中任何一段煽情表述。而加贺对日本历史人物明智光秀的偏爱也成为他能游刃有余地塑造出阿尔维斯这个亦正亦邪之个性卓然的角色的根本保障之一。若不是下半部略显苍白老套的"王子复仇记"以及虎头蛇尾的"十二魔将之谜"，可以说圣战系谱剧本的成就完全足以凌驾于同期任何一部以悲情为卖点赚取观众眼泪的文艺作品之上。

然而，《圣战之系谱》终究没有走到那样的高度——加贺昭三完全有理由耿耿于怀——一个本可能获得更高成就的剧作，却在无情的商业化体制和管理模式下被生生地肢解与阉割了。

95年夏，也就是横井军平两年期限只剩下半年的时候，加贺昭三无奈地向横井表示，原计划于95年底完成的作品很可能还要延期半年或一年。在加贺的计划书中那分成三部分，揭露十二魔将之身分，游戏系统基本类似于《纹章之谜》，包括城内战，探索战等诸要素在内的庞大体系，想以当时的技术手段迅速得以实现根本是空中楼阁式的幻想。尤其是在展现作品情节的宽度的时候，用传统的小地图，单任务模式完成几乎不可想象。尽管加贺曾信心满满地表示"两年半出成品基本没有问题"。但以当时的开发进度来看任何人都明白这款作品最早也不会在97年前登场。

横井军平的忍耐终于达到极限！如果不是多年积蓄的涵养，他一定会暴跳如雷。为此计划他曾在任天堂诸多高层面前打下"可以在新机种发售前作为牵制"的保票，而此刻加贺的表态无疑是在整个董事会面前给了他一记响亮的耳光！即使如此，横井的头脑依旧十分清醒，他明白此刻即便发作也于事无补。惟一的出路是在任天堂总社还未做出强硬反应前尽可能快地完成《火焰之纹章》的开发工作。于是，横井军平以任天堂本社监督的名义从加贺昭三手中毫不客气地接管了所有开发事务，无情地对原定计划书进行大刀阔斧的改革。除了剧情以外，大量摒弃与简化了加贺最初设想的各项系统与设置。当所有问题在横井手中均迎刃而解的成品终于在1996年5月15日——勉强于N64推出之前——发售之时，几乎没有任何小组成员还能相信面前这款名为《圣战之系谱》的作品仅在一年前还是由他们开发的。自然，我们更无法要求加



贺昭三本人看到这种结果仍能保持其一贯冷静。短短的一年多时间，加贺昭三竟再三于主持"FE教"活动期间公开向外表示《系谱》乃未完成品。充分体现了加贺氏对《系谱》那蕴怀深谷、幽幽长恨的怨念之心啊。(笑)

横井军平以他雷厉风行的作派和魄力完成了这个近乎不可完成的任务，但他的行为却在IS社引起毁誉参半的争议，尽管新作经过其外科手术式的变更后确实容易吸引新玩家的目光，也更符合当时所追求的华丽、流畅的流行元素。但终究失去了许多《纹章》所一贯保持的风格要素，某些系统的改变让原本严谨考究的设定(如国家、职业、兵器、血统等等)形同鸡肋。原本为适应小版面单任务系统却因地图的成倍扩大不得不改成随回合SAVE的方式，苛刻的胜败评价计算却无形中为核心玩家挑评增加了巨大难度。结果造成了一部分玩家哀呼难度惊人，另一部分玩家却抱怨毫无挑战性、游戏难度太低的古怪现象。也导致了《系谱》销量较之前作的差强人意(卡带版目前约49万，再出荷不计)。

横井军平先生并未亲身体验到多少《系谱》给自己带来的声名和烦恼，1996年8月15日，他以承担VB(vr boy，掌上游戏机)失败的责任为理由，离开了工作了三十余年的任天堂。留下了只能在嗟叹中徘徊的R&D1和IS。而此刻加贺昭三的脸上究竟有着什么样的神情我们不得而知，但可以肯定那将绝不会是所谓兔死狐悲式的伤感和哀思。

五、任天堂，《776》的加贺绝唱与《纹章64》的夭折幻想

横井军平的离职，暂时缓和了加贺昭三与他顶头老板任天堂之间产生的不快，在之后相当长一段时间中，他依旧积极地参与各项业务的制作工作。并开始筹划准备于新机种登场，腹案早已在心中确立的《纹章》第一作终极补完计划——《阿卡内亚战记》的前传部分。



然而，会社实际的经营状况却并不乐观，N64在日本的发售遭遇困境，任天堂家用游戏部门的主体经营方向迟迟难以有大的转变与突破，卡带媒体的容量问题成为《FE》这种面向高年龄阶层的作品所无法回避的瓶颈。加贺昭三一直苦心追寻的《FE》大制作计划日益遭到冷落与无视。每当他向上层提出这个企划案，得到的回答总是："继续等待吧"(在这里，笔者无意偏袒任何一方，只能说这是日趋商业与功利化的市场需求和个人才华表现所体现出无法调和的矛盾)。在漫长的等待中，加贺昭三心中的希望之火，也渐渐随着时光流逝而日趋黯淡。

1997年末，任天堂公布了N64新型外设装置64DD的行动令加贺重新燃起了希望，由于64DD的存在价值恰是要弥补N64卡带媒体容量不足的问题，加贺昭三认为这是实现自己开发新作之愿望的好机会。于是再次向任天堂提出申请，这一次任天堂终于同意了他的开发计划，但同时也希望加贺昭三能够为任天堂积极筹备的SFC卡带拷贝业务贡献力量，作为双方的交换，加贺昭三同意兼任两个《火焰之纹章》的开发工作，其中之一就是现在我们耳熟能详的在《圣战之系谱》的系统与剧情基础上开发的SFC新作《托拉基亚776》。

于1999年9月1日发售的《776》，就本身素质来说相当出色。它的剧情主要以《圣战之系谱》的第五与第六章(即上部与下部之间)到第八章之间的故事为背景，描述前作人物乔安和艾丝琳的儿子利夫如何逃避帝国的追杀，如何发义军南征北战，如何了解与体会民众的苦难，如何与前作主角塞瑞斯王子结盟，最终夺回克诺特和曼斯塔城并消灭罗普特教团势力，解放北托拉基亚大陆的故事。虽其情节主线基本上属于系谱的番外篇章，但却没有流于形式，没有因本作的外传性质而有任何偷懒的地方。主角利夫从单纯地投入复国之战到思索民众的疾苦本源，思索为何而战的改变，体现了加贺昭三原本深受东方贵族血统论影响的思维开始向平民化转变的过程。这也成为《托拉基亚776》在理念与思想上比《系谱》更加贴近平民意识，也更富有人文性的表征之一。

在系统上，加贺氏对前作的怨念丝毫未曾减退，(笑)全篇除制作模版、个人特技及指挥官指挥补正等要素外，其余全部回归为《纹章之谜》模式。(对展现情节宽度的要求不再继续沿用大地图分地域设计，取而代之以"外传"弥补小版面单任务模式所具有的局限性)新增加了"捕获"与"偷窃"系统的确极大提高了作品的游戏性，不仅令作品中角色的钱袋与货源极为充实。也为利夫获得"盗贼王子"的"美名"，为部队被誉为"强盗军团"之"荣耀"立下汗马功劳！(笑)另外值得一提的是本作的难度堪称空前绝后。许多章节设计无疑只能以变态相称，如第14章东路的"暗黑森林"、纹章史上著名的第17章"王都夺还"等等，尤其是在卡带上运行时，战斗时只有中断，疲劳度的设定更限制我方出战人员，对挑战完美通关的笔者来说简直如在地狱一般。2000年任天堂根据玩家强烈的反馈意见推出的《776》卡带版，适当降低了一些难度，但仍令一般受众难以接受。



就商业价值来说，《776》取得了巨大的成功，含拷贝业务在内总销量超过90万本没有问题。然而也正是因为本作过于离谱的难度，使它在一般受众中的影响力并不大。有人猜测这是因为加贺昭三真正的注意力仍集中在心目中64DD所能带给他的最完美的《FE》作品的缘故。

遗憾的是，加贺昭三的理想终于未能在他于任天堂工作的时日看到，早在98年中旬，任天堂内部许多高层职员已经对64DD的存在意义提出质疑，由于使用的技术过于偏门，加之开发商对其反应冷淡。64DD实际上已经成为第二个"SFC之CD-ROM计划"。N64在日本销量截至98年末不过400万套，作为发售一款巨资开发软件的平台远远不够级别。虽在美国势头火爆，但毕竟《FE》这样的游戏在当时人们看来还是属于日本玩家的"专利产品"。任天堂权衡再三，不得不向加贺昭三表示：64DD版《火焰之纹章》的开发计划将被无限期推迟。在加贺看来，这种表态已和"悔诺"、"欺骗"等行为的含义完全一致且无法被饶恕了。《776》上市前数个星期，加贺昭三留下一封措辞强硬的退社书后不辞而别，而他苦心撰写了数年的企划案，除了几张剧情对白的手稿外，也跟随着它的缔造者从IS会社消失的无影无踪。

2001年，任天堂正式宣布：原本计划中的《火焰之纹章64》停止开发，转为GBA的《暗黑巫女》。

六、加贺后时代，转型中的《封印》与《烈火》双剑

加贺昭三的离去，对《火焰之纹章》乃至整个IS会社来说都无



疑是难以估量的损失。然而从另一方面来说，却并非所有的人都认为这是坏事。

加贺昭三长期担任IS会社社长，对下属的要求异常苛刻。他曾时常抱怨上层对他态度过于强硬，其实他本人对下级的态度并不比被他抱怨的人好多少。因此当他已决定离职并暗中试探下级的态度之时，事实却没有让他成为连同小组一同带走的松野泰己第二。而作为《火焰之纹章》另一实力派开发者，也是加贺昭三建社时的合作伙伴成广通先生却以其为人谦逊善和、开朗热情的形象与町田敏、迁横由佳、西村建太郎、小屋胜义、西牧贤一等火焰小组的中坚力量关系甚佳，也获得了IS诸多开发组职员的好评与信赖，成为IS会社中多数人心照不宣的实际领导者。《火焰之纹章》能有今日成就，成广通独特而富有见地的系统制作与数据编程方法也是其中至为关键的一环，若没有他的工作，《火焰之纹章》无疑将在界面的表现性和感染力上大大逊色。加贺昭三并非不了解这一点，所以他一直试图说服成广通与其共谋独立发展的道路，然而深受任氏恩惠与赏识的成广通却婉言拒绝了加贺昭三的邀请。除"游戏制作人"身分外对经商也有深刻心得的成广通非常清楚个人的发展仅仅依靠好的创意与热情无济于事，只有拥有足够的经济实力才有可能将创意与热情化为真正的成功。事实证明这个决定是完全正确的。【注】

加贺昭三的离去，使IS会社一度陷入长时间的沉寂，关于"《火焰之纹章》系列"是否仍要继续的争论在会社内部激烈地进行。成广通与西村建太郎运用在社内广泛的影响力说服了反对者，最终决定延续这个经典的S · RPG作品。也就是现在我们于GBA上看到的两款掌机版《FE》——《封印之剑》与《烈火之剑》。

2001年，随着掌机新贵GBA的登场，有关开发掌机版FE的构想已经在IS社内部提出。鉴于有《奥迦》因失去松野泰己及其开发团队造成作品质量严重滑坡的恶例在先。加贺昭三离去事件给新《火纹》在玩家中造成的信任危机十分严重。而任天堂本社是否会做出延续这个系列的决定，也将取决于制作小组在实际开发中的表现。形势可谓严峻至极。

凭借着加贺昭三离去时遗留下来的部分企划书和研究，火焰小组开始积极投入到新机种作品的开发工作中。任天堂老板的山内溥同样对《FE》新作的开发投以关注的目光。他再次运用其独到的商业目光，大胆起用在《776》开发工程中作为编剧助理崭露头角的新人堀川将之为新作企划案的剧本创作者。而即使是在2000年退社为独立音乐人的迁横由佳女士也仍保持着与IS会社良好的合作关系，受邀为新作创作了大量优秀的主曲与配乐。

2002年3月29日，由原先的《暗黑巫女》更名为《封印之剑》的GBA版新作正式与玩家见面了。新作的素质究竟如何？许多在发售前持有怀疑态度的玩家在真正体会过它的风采之后彻底打消了这样的疑虑。许多日本权威游戏评论部门对其评价甚至可以用"盛赞"来形容。连当时正与任天堂打侵权官司的《FAMI通》也暂时摒弃恩怨，为《封印之剑》打出纹章历史上第二个白金级评价的36分。

《封印之剑》的故事发生在一块名为艾雷布的大陆。很久以前，大陆上的人类与龙族和平共处，彼此友善，但人类日益贪婪的欲望终于促使他们对龙族发动旷日持久的"人龙战争"。当时，以哈尔特姆德为首的八神将以神将器击败了龙族。使龙族消失了数百年。而在《封印之剑》故事发生的时代，哈尔特姆德所创立的国家——伯尔尼王国国王赛菲鲁却企图依靠解放龙族来"净化"世界，一个由众多小国组成的联盟国家——利西亚联邦遭到了伯尔尼的入侵，诸侯国之一费雷公国公子罗依代替重病的父亲，投入到反抗伯尔尼入侵的战争中……

也许对剧情漫不经心者看到这里会认为这又是一个老套的王子复国的故事。而实际却远非如此简单。当玩家深入《封印之剑》的剧情中就会发现，《封印之剑》所表述的人生观和剧情细节堪称纹章历史上的革命。它抛弃了"《纹章》系列"一贯秉承的传统善恶观，以一种侧重于理性的思考来诠释人与自然，人与其他生物之间相辅相成，对立而又调和的关系。它第一次把"人"的概念置于与其他生物完全平等的地位。突破了日本奇幻游戏"人本位"的思想局限，开始接近于西方泛种族论的思维方式。尽管这种表现显得未经雕琢，十分粗糙，但就其丰富的想象力与在传统剧情上获得突破性的成果来说，已经值得我们对其报以赞许的笑容了。

在系统上《封印之剑》基本延续了《纹章之谜》传统（包括特殊条件下的双结局设计），新的救出系统来源于《776》的人员携带系统，支援系统从成长方式和积累条件都可以算是系谱恋爱系统的延续。游戏画面，音效等也延续了《纹章之谜》的风格。难度适中，（对于一般玩家而言）而通关后的HARD模式可能对新人来说难度很高，不过绝对糊弄不过该系列的老鸟们。

《封印之剑》是加贺离去后任天堂的第一款《FE》作品，除了本身的确具备一定水平外，无论对于厂商还是用户来说，其示范意义无疑要比它真正的价值更显重要。它的出现不仅仅消除了用户对于无加贺"纹章品质"的疑虑，同时也是对它开发者的极大鼓舞，自此后，"《纹章》系列"真正走上全新的"一年一作"的发展道路。并且开始着眼于海外市场的开发与扶持。

如果说《封印之剑》是火纹小组为重新确立信心而行的作品，那么《烈火之剑》就是他们在已获新生的基础上全面开花的成果。如果说《封印之剑》的主题是"平等"，那么《烈火之剑》的主题就是"亲情"。

用同样的开发引擎，同样的数据库，《烈火之剑》就画面的表现力来说不比《封印之剑》高多少，但制作工艺的娴熟，则是后者绝对无法比拟的。



《烈火之剑》的故事发生在前作故事的20多年前，在草原上长大的少女琳意外地得知自己是某利西亚地方贵族的后人，也是惟一的继承人，面对时刻想除掉自己篡权夺位的王弟，琳在忠诚骑士的护卫下与之展开战斗……费雷公国城主意外失踪，其子艾利乌德与其比翼的好友赫克托尔共同踏上寻找父亲的征途，秘密恐怖组织"黑之牙"在主人公的征战中露出獠牙，那对以歌舞为生，举止神秘的旅行姐弟的真实身分究竟是……

与剧情、对白的深入性和思想性近乎完美的表现相比，系统除了增加天气对战斗的影响及玩家所扮演军师的指挥数值对游戏的影响外，《烈火之剑》对新要素的重视远远逊于前作（可能也和

时间紧有关)。而此为数不多的两个创新也着实让人感觉味同嚼蜡。没有什么值得肯定的要素，不过对于输送队成长的判定以及整体作战平衡性来说还是应该给予称道的。

顺便值得一提的是，《烈火之剑》是目前惟一投放欧美市场的《火纹之纹章》作品，其反响出乎预料地热烈，目前全球销量已逾50万。

……

2004年–2005年

新作——

《圣魔的光石》(GBA)与《苍炎的轨迹》(NGC)预定登场

纵观《FE》的历史，台前的表演固然是为愉悦所有愿意为它付出金钱的用户，然而又有多少人会了解在幕后辛勤耕耘者所要承担的辛酸与苦劳。在冷酷的商业场中，并不存在绝对的无辜者或加害者，就如同任天堂与加贺昭三的关于TRS侵权案的较量。任天堂固然要为忽视加贺的制作意愿承担责任，但加贺昭三的以盈利为目的，在访谈中侵犯属于制作厂商的产权，同样也是不能被原谅的违法行为。火纹现今的发展速度早已远远超出我们的想象。且以此文作为一篇不完善的回顾。只期望更多的人能从中了解这部经典作品，了解它背后所隐藏的秘密与是非。

【注】根据目前得到的信息：加贺昭三在原本TRS制作计划中采用斜45度作战视角。并希望能达到最大限度8支军队在地图上的移动，而却由于资金短缺，成本投入严重不足。最终不得不取消了以上种种构想。这无疑是对某些人不顾现实，鼓吹所谓"完全自由之开发环境造就真正优秀作品"论点的极大讽刺。



系列主要参与制作人

加贺昭三 *Shozou Kaga*

Tirnanog有限公司法人，原Intelligent Systems开发部部长，"《火焰之纹章》系列"的生父。

开发完SFC版《火焰之纹章 托拉基亚776》之后，加贺昭三脱离了Intelligent Systems，创办了自己的公司Tirnanog。之后得到Enterbrain的支持开发《泪之腕轮传说(Tear Ring Saga)》，并于2001年5月在PS上发售。但同年7月，任天堂以侵害其游戏著作版权以及违反不正当竞争法为由将加贺昭三的Tirnanog公司和负责出版这款游戏的Enterbrain公司告上法庭，要求赔偿2亿5830万日圆。东京地方法院11月14日对这起案件作出判决，认为"'纹章'(Emblem)并非任天堂的注册商标，而《泪之腕轮传说》也没有出现'《火焰之纹章》系列'的人物角色"，因此判处任天堂败诉。

加贺所创建的公司名称"Tirnanog"原本指凯尔特神话中英雄灵魂的归还之处，有着北欧神话中英灵殿同等的地位。同时也是《火焰之纹章 圣战之系谱》中主人公赛利斯反抗帝国暴政的根据地。加贺选择这样一个名字，其中的含义也就不言而喻了。

成广通 *Tohru Narihiro*

Intelligent Systems开发部部长。IS创立时的成员之一。

担当了加贺昭三退社后的《FE》第一作——《封印之剑》的导演，而他本人说与其是导演，其实倒更像是打杂的。另外，他还担任了PRODUCER和COORDINATOR的职务，负责听取开发员工的意见、进行组织总结的工作。

后来，在最新作《烈火之剑》中依旧担任了producer的职务。基本上，日刊《イトイ新闻之树》上的秘密基地和各个游戏杂志上在关于他的介绍中，都提到了他是从《FE》第一作开始参加制作，还专门将他列入了"Special thank"的名单中。但实际上，他真正参加《FE》的开发工作是从《纹章之谜》时，作为CHIEF PROGRAMMER开始的。

其他的代表作有《家庭大战争》《超级家庭大战争》等等。

迁横由佳 *Yuka Tsujiyoko*

著名音乐制作人，负责"《火焰之纹章》系列"相关作品的音乐制作工作。

她出生于日本京都宇治市，毕业于大阪电子通信短期大学。在大学学习期间，迁横由佳主攻电子工程，毕业后在一家与游戏业毫不相关的软件开发公司工作。对于音乐方面，之前曾学习过钢琴，但也仅限于兴趣范围内。之后进入Intelligent Systems公司(以下简称IS)，最初只是参与一些音乐制作(与"《火焰之纹章》系列"没有关系)，由于成绩突出，之后便以"《火焰之纹章》系列"音乐制作人的身分被业界与玩家所接受。

"《火焰之纹章》系列"的音乐风格壮阔恢宏，给人一种身处中世纪欧洲的感觉，这完全要归功于迁横由佳早先对欧洲古典音乐的接触。《托拉基亚776》的Ending曲就曾经以单曲的形式发卖。而最新作《烈火之剑》的Opening曲也以混音合唱的形式推出过。

除了"《火焰之纹章》系列"，迁横由佳还参与过《SPACE BAZOOKA》、《马里奥故事》等游戏的音乐制作和配乐编排。

与大部分知名人士不同，拥有众多FANS的迁横由佳并不喜欢过多地抛头露面。她只在1999年10月接受过一次《电击NINTENDO64》的专访。

2000年，完成了《马里奥故事》音乐制作的迁横由佳向IS提出了辞呈，理由是"希望能够创作出不依附于游戏，体现更多艺术内涵的音乐"。不过辞职后的迁横由佳仍然为《封印之剑》以及《烈火之剑》创作了大量乐曲。

西村建太郎 *Kentaro Nishimura*



任天堂开发第一部所属。1971年2月11日生，血型A型。

从《托拉基亚776》开始负责"《FE》系列"的编辑导演。此外，他还与"马里奥俱乐部"的人员合作，一起负责检查游戏以及和员工进行交流沟通的职务。在最新作《烈火之剑》中，他担任导演的职务。

平日，他除了在"Pocket Camera"中担任Coordinator的工作之外，还作为舞蹈人员(汗)和Campaign boy活跃在游戏的世界之外。



暗黑龙与光之剑
The Dark Dragon and the Sword of Light
机种：FC
发售日：1990 年 4 月 20 日
售价：6000 日元
销量：33 万
民间汉化版：无

纹章之谜
The Mystery of the Emblem
机种：SFC
发售日：1994 年 1 月 21 日
售价：9800 日元
销量：78 万
民间汉化版：有

The Mystery of the Emblem

■国家概要……………………………12
■人物介绍……………………………14
■游戏访谈……………………………22
■武器介绍……………………………25



阿卡内亚篇

究竟这块大陆是从什么时候诞生，拥有多少年不为人知的历史?这一点，至今也无人知晓。不过，有一点是勿庸置疑的，那就是——在4000多年以前，主宰这块大陆的主人并非人类，而是流传于后世人们口中的龙族。在随后的岁月中，龙族与人类之间，展开了无数次凄惨壮烈的战斗。战斗的最后，人类获得了胜利，并且成为了大陆的统治者。

龙族这一种族与其他生物相比，拥有数种不同的种类。其中，还包括一种可怕的种类——它们在阿卡内亚历的公元前740年时，因为被对人类那强烈的复仇心吞噬了心智而屡次对人类展开袭击，甚至一度将人类逼到了灭绝的边缘。它们，就是被称为“地龙族”的龙族。

不过，虽然人类一度走到了灭绝的边缘，但最终还是被同样身为龙族的神龙族的龙王那加所救。在那之后的1000年间，人类与龙族开始过上了表面上和平共存的生活——不过，历史终于迎来了最糟糕的一幕：地龙王梅迪乌斯开始觉醒，仿佛将对人类的那股强烈的仇恨当作精神食粮一般，变得愈加强大。不久之后，它甚至还建立了多尔亚帝国，向大陆全土展开了猛烈的侵略打击。

但是，新的历史因为英雄的出现而得到了改变。地龙王梅迪乌斯，最终被来自于大陆边境的城市——阿利提亚的青年安利所打败。

在那之后又过了100年……号称最坏的历史，又翻开了新的篇章。梅迪乌斯再度苏醒。他的鼓动，清清楚楚地传到了安利的子孙后代的耳中……

阿卡内亚大陆史

前4000年左右

龙族全盛期。在神龙族的支配下，整个大陆上筑起了高度的文明。

前1000年左右

龙族衰退期。出现退化症状，出生率降低。一部分的龙族遵从长老们的意见变身成了人类的模样。

前740年

野性化的地龙族攻击人类。

人类面临灭亡的危机。

神龙族之王那加加入了守护人类、对抗地龙的战线。

前500年

神龙王那加将从自己牙上切下来的剑与镶嵌有5颗宝珠的封印之盾封印在拉曼神殿。后来死于特贝。

前10年

不知道什么人侵入了拉曼神殿，带走了神剑与封印之盾。

阿卡内亚历元年

阿卡内亚圣王国建国。

失去力量的龙人族被人类藐视压迫，在边境地带苟延残喘过着低调的生活。

490年

地龙王梅迪乌斯建立多尔亚帝国，与人类为敌。

493年

多尔亚帝国挥军攻打王都帕雷斯。

阿卡内亚圣王国灭亡。

498年

边境的开拓都市阿利提亚的年轻人安利利用得到的神剑法尔西昂打倒了梅迪乌斯。多尔亚帝国灭亡。

阿卡内亚王国开始重建。

499年

阿卡内亚国王平定北方的草原地带，建立奥尔良王国。初代国王是卡尔塔斯王之弟曼隆伯爵。

500年

勇者安利建立阿利提亚王国。

501年

格鲁尼亚守备队长奥德温将军建立格鲁尼亚王国。

503年

马其顿的开拓民拥立奴隶战士艾奥提为王，建立马其顿王国。

537年

阿利提亚王安利驾崩。

在一连串的混乱过后，格拉王国脱离阿利提亚独立。

550年

大贤者加托在卡德茵创建魔道学院。

579年

边境地带的岛国塔利斯被统一，建立了新的塔利斯王国。

597年

地龙梅迪乌斯在多尔亚地区复活。

再次开始聚集龙人族。

598年

马其顿国王被王子米谢尔所杀，后来王子米谢尔宣布与多尔亚同盟。

对阿卡内亚抱有反感的格鲁尼亚王国决定与多尔亚联手，重振多尔亚帝国。

600年

多尔亚帝国开始对阿卡内亚展开侵攻。

暗黑战争爆发。

602年

梅迪乌斯率领的多尔亚帝国军包围王都帕雷斯。

赶往帕雷斯救援的阿利提亚军，与卡缪将军率领的格鲁尼亚军决战。

原本处于优势的阿利提亚军，在盟友格拉王国的背叛下败退。阿利提亚王国被帝国军占领灭亡。

同年

帕雷斯王宫陷落，阿卡内亚王国灭亡。

除了公主尼娜之外，与王家有所关联的人全被处以极刑。

604年

尼娜公主逃出帕雷斯王宫，受到在北方草原地带不断持续游击战抗争的哈丁的反乱军保护。

尼娜公主在奥尔良募集解放阿卡内亚的义军，但在密涅瓦公主率领的马其顿骑士团的攻击下节节败退。

逃到塔利斯王国的阿利提亚的马尔斯王子应尼娜公主的诉求而起兵，组织解放祖国的军队。

605年

马尔斯王子打倒梅迪乌斯，多尔亚帝国灭亡。

暗黑战争(600-605)终结。

606年

奥尔良的王弟哈丁迎娶尼娜公主，成为阿卡内亚第24代国王。

607年

哈丁王主张重建阿卡内亚神圣帝国，增强军备，合并附近的弱小国家。

被阿卡内亚占领的格鲁尼亚王国爆发叛乱。

马尔斯王子应哈丁皇帝的要求而远征格鲁尼亚，但却被阿卡内亚军趁隙攻下阿利提亚王城。

此事导致阿利提亚与阿卡内亚全面开战。

英雄战争(607-608)爆发。

608年

帕雷斯王城陷落，哈丁王战死。英雄战争终结。同年，马尔斯将暗黑龙封印。

609年

马尔斯王子与塔利斯的希达公主结婚，正式成为阿利提亚王。

阿利提亚王马尔斯在尼娜王妃的强烈希望下，决定代替已步向灭亡的阿卡内亚王家统治阿卡内亚王国。

日后被称之为“星之王”的传说中的英雄王——马尔斯从此诞生。

ARITIA

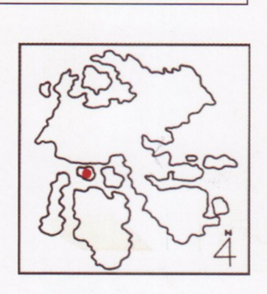
英雄安利的子孙，被后世之人称为“星之王”、“英雄王”。因为多尔亚帝国的侵略，马尔斯失去了父亲，又被迫与姐姐分离。2年之后，为了能够复兴祖国，他毅然投身于战乱之中。

PERSONAL HISTORY

602 年	多尔亚帝国在消灭了阿卡内亚王国后继而攻下了阿利提亚王城，阿利提亚王国灭亡。马尔斯的姐姐对马尔斯使用了传送魔法，令他脱离了危机。
604 年	在塔利斯王国平安度过了 2 年。最终为了复兴阿利提亚而起兵。
605 年	暗黑龙梅迪乌斯被马尔斯打败，长达 5 年之久的暗黑战争终结。
606 年	阿卡内亚国王哈丁用计令阿利提亚王国再度沦陷，英雄战争爆发。
608 年	马尔斯率领大军攻下了阿卡内亚王国。英雄战争完结。同年，马尔斯封印了梅迪乌斯。



马尔斯・阿利提亚的王子

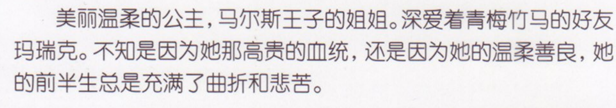


Marth

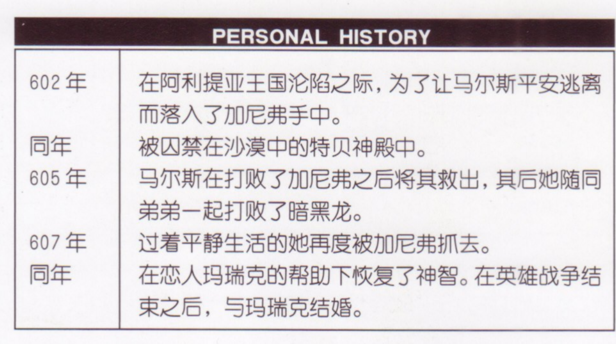


Elice

艾丽丝・阿利提亚的公主



美丽温柔的公主，马尔斯王子的姐姐。深爱着青梅竹马的好友玛瑞克。不知是因为她那高贵的血统，还是因为她的温柔善良，她的前半生总是充满了曲折和悲苦。



PERSONAL HISTORY

602 年	在阿利提亚王国沦陷之际，为了让马尔斯平安逃离而落入了加尼弗手中。
同年	被囚禁在沙漠中的特贝神殿中。
605 年	马尔斯在打败了加尼弗之后将其救出，其后她随同弟弟一起打败了暗黑龙。
607 年	过着平静生活的她再度被加尼弗抓去。
同年	在恋人玛瑞克的帮助下恢复了神智。在英雄战争结束之后，与玛瑞克结婚。

Sheeda

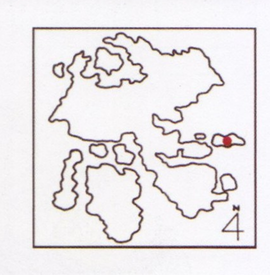
TALIS



温柔活泼、人见人爱的小公主。对漂泊他乡的异国王子马尔斯一见钟情，甘愿与其同甘共苦。

PERSONAL HISTORY

604 年	海贼们袭击了塔利斯王国，她独自逃出王城，向马尔斯求援。
同年	诚恳待人的她，打动了许多人。他们纷纷加入阿利提亚军。
同年	随阿利提亚军一起，打败了暗黑龙梅迪乌斯。与马尔斯订下了婚约。
607 年	原本待在国内的她将阿利提亚王国沦陷的消息通知了马尔斯，随后与之共同行动。
608 年	英雄战争结束一年后，在阿利提亚王国与马尔斯王子成婚。



希达・塔利斯的公主





密涅瓦・马其顿的公主

Minerba

正义感强烈。另外还是著名的天马三姐妹的直属上司。虽然无法原谅为了野心而走上邪道、杀害了父王并与多尔亚帝国联手的兄长米谢尔，但为了祖国，依然率领着王国的白骑士团亲赴前线作战。在她加入马尔斯的军队后与兄长曾展开过激烈的较量，然而最终她却没狠下心杀死米谢尔。在英雄战争结束之后，她放弃了王位进入了修道院，作出了在平静中度过一生的选择。

PERSONAL HISTORY

598 年	父王突然身亡，兄长米谢尔继承王位，与多尔亚帝国同盟。
604 年	为了感谢马尔斯救出了被囚禁着的妹妹，密涅瓦加入了阿利提亚军。
同年	弥补了兄长的过错，与马尔斯等人一起打败了梅迪乌斯。之后将全力投入到祖国的复兴中去。
607 年	由于部下的背叛而被关了起来，后来被米谢尔救出。
608 年	与马尔斯等人一起封印了暗黑龙梅迪乌斯，后来舍弃了王位，在修道院里生活。

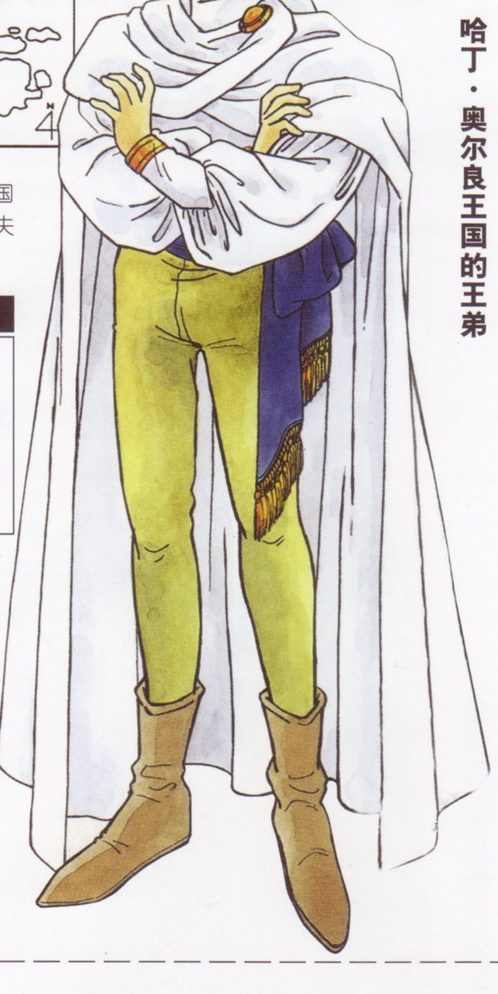


MACEDONIA

ORLEANS

Hardin

哈丁・奥尔良王国的王弟



奥尔良的国王的亲弟弟，拥有国王继承人的资格。深爱着阿卡内亚王国的公主尼娜。然而在与对方结婚之后，才发觉自己没有得到她的爱……在失意之中，被暗之珠的邪恶之力所操纵，丧失了自我……

PERSONAL HISTORY	
605 年	暗黑战争终结，与阿卡内亚王国的公主尼娜结婚，成为第 24 代阿卡内亚国王。
607 年	以重建阿卡内亚神圣王国为目标，向他国发动侵略战争，英雄战争爆发。
608 年	在被马尔斯打败后的临死之际，从暗之珠的诅咒中获得了解放，恢复了神智。临终前发誓依然爱着尼娜。

Niena

尼娜・阿卡内亚的公主



被多尔亚灭国的阿卡内亚王国的公主。在发出了打倒帝国的号召公文后，与马尔斯军共同行动。虽然在暗黑战争结束后，由于极需重建阿卡内亚王国，而担任国王的人必须拥有王家血统——即只有马尔斯、哈丁两人符合条件，所以尼娜为了不让塔利斯的公主希达伤心而选择了深爱自己的哈丁。然而在结婚之后，她内心中依然无法忘记心爱的黑骑士卡缪，这深深地伤害了哈丁，同时成为了英雄战争爆发的导火索。

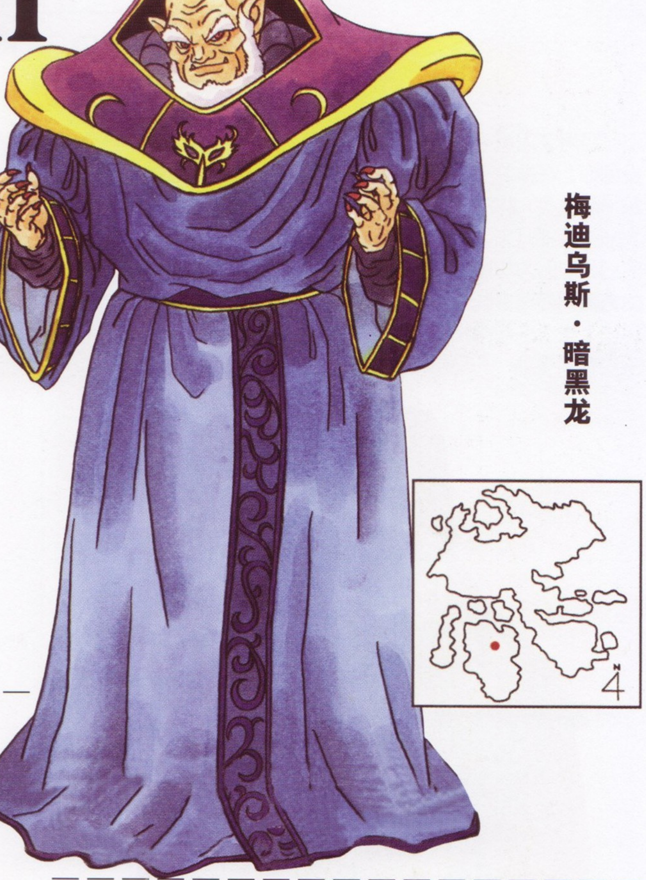
PERSONAL HISTORY	
600 年	阿卡内亚王国沦陷，尼娜在处于敌对国立场的黑骑士卡缪的帮助下逃离了死刑的命运。
604 年	逃离了王都的她暂居于奥尔良王国，同时向大陆各地散发了征讨多尔亚帝国的檄文。
605 年	暗黑战争终结。哈丁与尼娜结婚。
607 年	英雄战争爆发，为了复活暗黑龙，已经疯狂的哈丁亲手将尼娜送上了祭坛以作为祭品。
608 年	英雄战争终结后，尼娜将阿卡内亚王国的统治权转让给了马尔斯后独立离去。



AKANEIA

Mediuth

DURHUA



梅迪乌斯·暗黑龙

梅迪乌斯曾经是高贵的地龙族的首领，后来就成为了人人得而诛之的暗黑龙。梅迪乌斯攻击全人类，不是因为他想要称霸全大陆，而是出于他对人类的憎恨。建立多尔亚帝国、与加尼弗联手侵略各国、暗地里操纵哈丁，这些都是他的杰作。不过，他的野心最终还是被阿利提亚的英雄们所粉碎，或许，这就是命运吧。

PERSONAL HISTORY	
490 年	还仅仅是地龙王的他建立了多尔亚帝国。
498 年	被阿利提亚的英雄安利打败，多尔亚帝国灭亡。
597 年	再度复活，到第二年，重建了多尔亚帝国。
605 年	被阿利提亚的马尔斯王子打败，多尔亚帝国二度灭亡。
608 年	虽然第三次复活，不过立刻被马尔斯封印。



Garnef



加尼弗·暗黑祭司

在年轻时原本以卡德茵都市的最高祭司为目标而努力着，但后来却沉沦于征服世界的野心之中。不仅做了暗黑龙的帮凶，更一度令世界陷入了大恐慌之中。打败了马尔斯的父亲，前代阿利提亚国王的人，正是使用了暗黑魔法的加尼弗。虽然后来曾被马尔斯军打败，不过 2 年之后却再度复活。他利用暗之珠控制了失意的阿卡内亚国王哈丁。是英雄战争背后的主谋者。另外，为了能够令暗黑龙复活，他还绑架了几位拥有高贵血统的修女。



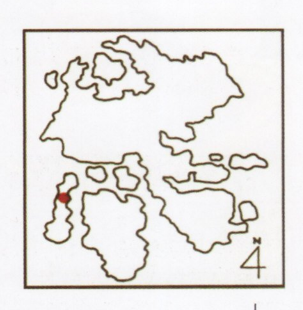
KHADEIN







DRAGON RACES



经历了人类与龙人族之间的战役的他，在神龙王那加死后，继续保护着人类，并将各种魔法知识在大陆中传播开来。但是在暗黑龙复活后，他因为年迈，已经没有足够的力量再度将其封印了。因此，他将这个重大的使命托付给了英雄之王安利的子孙——马尔斯。



Gato

加托

Tiki

琪琪

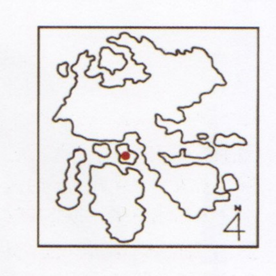


神龙王那加的女儿琪琪。那加在过去曾帮助人类共同打败了龙人族，在已经了解到龙族已经逐渐衰弱，无法长久生活的命运后，他让女儿进入了永远的长眠。然而，琪琪却被恶人们唤醒，并被当作战争的工具而使唤着。她的记忆，只有从暗黑战争开始的10年左右的记忆。因此，她也特别倾慕于马尔斯王子。由于龙族们因为异变都已经开始野性化，所以琪琪也不例外。如果不是因为封印之盾的力量，恐怕她也已经丧失理智了吧。

PERSONAL HISTORY

前500年	父亲神龙王那加让其沉睡于冰龙神殿中。
604年	她被加尼弗率领的多尔亚帝国操纵了心智。
同年	在阿利提亚军中的龙人族老人的帮助下解除了束缚。
607年	虽然再度进入长眠，但因为战争的爆发而被马尔斯王子唤醒，之后加入阿利提亚军。
608年	英雄战争终结。她转到了王都帕雷斯居住，过着被大家所褒爱的幸福生活。

GRA



西玛·格拉王国的公主

格拉国王基奥的女儿。基奥在暗黑战争中败在马尔斯王子手下后，西玛接替了父亲的王位。在英雄战争爆发后虽然因服从哈丁王的命令而与阿利提亚军交战，但最后被马尔斯说服，跟随着马尔斯王子一同战斗。

PERSONAL HISTORY	
604 年	马尔斯的军队攻下了格拉王国，基奥国王战死。
607 年	虽然格拉由阿卡内亚王国接管，但王国却被哈丁王舍弃，国家荒芜，一蹶不振。
同年	被马尔斯王子说服，加入了阿利提亚军，共同为讨伐哈丁而向阿卡内亚进军。

Sheema

Jiol

基奥·格拉王国国王

PERSONAL HISTORY	
602 年	作为阿利提亚的同盟国一起与卡缪率领的帝国大军交战。
同年	背叛了阿利提亚王国，与多尔亚帝国联手。
604 年	与马尔斯王子率领的阿利提亚大军交战，命丧格拉城。

作为由阿利提亚王国分裂出来的小国家，格拉自然与阿利提亚保持着同盟关系，并且在暗黑战争的初期与阿利提亚军共同作战。然而基奥国王在梅尼迪河的战斗中，因害怕敌方卡缪将军的实力，最终背叛了阿利提亚。这也是阿利提亚军战败、国王战死的直接原因。他的行为没能得到上天的原谅，最后被马尔斯王子打败。



GRUNIA

Camus

卡缪・黑骑士团团长

在祖国与多尔亚帝国同盟后，他担任了抹杀阿卡内亚王室成员计划的执行者。在初期，虽然他忠实地执行着任务，但却惟独放过了年幼的尼娜公主。尼娜对他的爱意，也是从那时候起萌生的。虽然后来为了祖国，与马尔斯的大军展开了生死较量并"战死沙场"，但却没有一个人能够证实他确实死了……

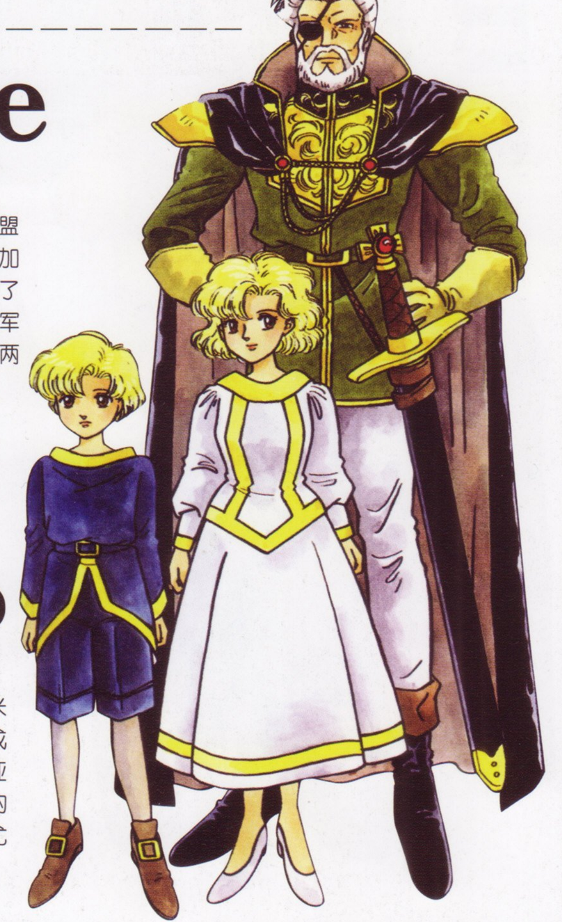
PERSONAL HISTORY	
598 年	对阿卡内亚王国极为反感的格鲁尼亚王国与多尔亚帝国同盟。
602 年	卡缪所在的多尔亚大军包围了阿卡内亚王都帕雷斯，并将王室成员全部处以了死刑。
同年	卡缪救出了尼娜公主，并将她送到了奥尔良王国。
604 年	阿利提亚军与格鲁尼亚军决战，卡缪迎来了"末日"。
605 年	身受重伤的他漂泊至巴伦西亚大陆并被当地人所救。(外传)
606 年	在利格尔平原之战中，他加入了阿鲁姆的军队。(外传)
607 年	巴伦西亚大陆的战争结束后，他与深爱着他的缇塔共同生活着，但有一天突然间神秘失踪。(外传)
同年	回到了阿卡内亚大陆并改换了身分，加入了正处于英雄战争时期的马尔斯王子的军队。
608 年	英雄战争结束，他又一次消失在了人们的视线中。



Rolence

劳伦斯・格鲁尼亚将军

在暗黑战争中，背叛了与多尔亚帝国同盟的祖国格鲁尼亚，为了塔利斯的公主希达而加入了阿利提亚军。后来英雄战争爆发后，为了保护尤米娜、尤贝罗二人而坚持与阿卡内亚军作战。在遇到了远征而来的马尔斯之后，将两人托付给了他后，引爆城堡身亡。



Yumina

尤米娜・格鲁尼亚公主

Yubello

尤贝罗・格鲁尼亚王子

由于格鲁尼亚的一部分军队向阿卡内亚举起了反叛大旗，而尤米娜、尤贝罗二人也在其中，因此年幼的他们也被阿卡内亚的军队当成叛逆者而通缉。在劳伦斯死后，两人被救了出来，后来才与阿利提亚军汇合。虽然年纪轻轻，但却拥有出色的才华，已经能够使用强力的魔法和魔杖。在战争结束后，尤米娜公主在帕雷斯王都的魔道学院、尤贝罗王子在阿利提亚继续学习着新的知识。

邪 恶 的 亡 灵 复 活 震 撼 大 陆 全 土

在阿利提亚的英雄安利打败了地龙王之后，已经过了100年。沉眠于多尔亚地区的梅迪乌斯再度复活。在与马其顿、格鲁尼亚两帝国缔结盟约之后，梅迪乌斯开始重建多尔亚帝国并消灭了阿卡内亚王国。虽然阿利提亚王国的军队英勇善战，但由于盟国格拉的突然背叛而战败。最后也步入了灭亡之路。

从阿利提亚王国败走到塔利斯王国的马尔斯王子以及阿利提亚残存的军队，积极地响应了已经亡国的阿卡内亚的尼娜公主义勇军的招募，不仅在塔利斯起兵，沿路打败了各国军队，甚至还一路朝阿卡内亚王国进军。

在途中，阿利提亚军遇到了受到奥尔良王国骑士团保护的尼娜公主，她将王家的秘宝——炎之纹章授予了马尔斯。如此一来，阿利提亚军也正式拥有了为原盟主国阿卡内亚报仇，向多尔亚帝国展开反击的大义名份。

在经历了数场激烈的较量后，阿利提亚军夺回了阿卡内亚的王都。同时一路上打败了仇敌格拉王国的大军，成功解放了阿利提亚王国。之后，阿利提亚军为了打败梅迪乌斯，又将目标转向了其所在的多尔亚帝国。

从最初的起兵，到打败多尔亚帝国的盟友——马其顿军、格鲁尼亚军为止，前后已经过了一年。一年之后，马尔斯终于成功地打败了梅迪乌斯，使暗黑战争落下了帷幕。

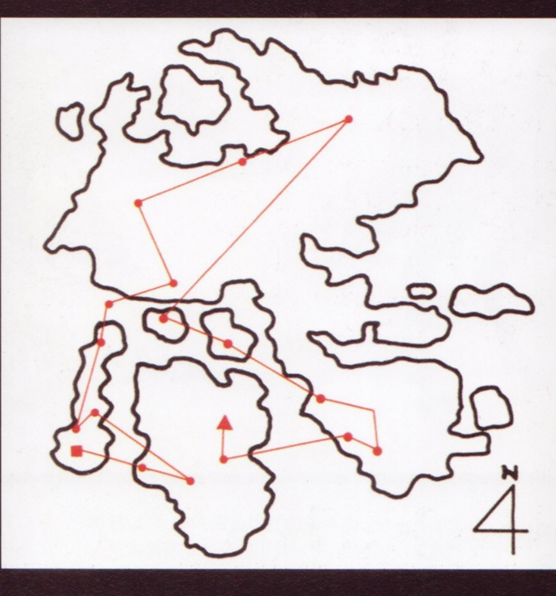




暗黑战争时阿利提亚军进军路线

英雄战争时阿利提亚军的进军路线







就任了阿卡内亚国王的哈丁，开始为阿卡内亚王国的重建工作而努力。他合并了许多临近的的小国，这大大增强了阿卡内亚王国的军事实力。

大约一年之后，格鲁尼亚王国发生了叛乱事件。反乱军揭竿而起的消息传到了哈丁耳中，他立刻写信请阿利提亚的王子马尔斯出兵镇压叛乱。而当阿利提亚军赶到格鲁尼亚时，阿卡内亚军已经消灭了绝大部分反乱军，格鲁尼亚王国已经到了亡国的边缘。

事态如此严重，马尔斯开始对阿卡内亚军队如此残忍的作为有了疑问。最终，他打败了阿卡内亚的恶人兰古将军，正式向阿卡内亚王国举起了反叛的大旗。一路上，马尔斯不仅要打败前来征讨的阿卡内亚军，还要进行星之珠碎片的收集。

在夺回阿卡内亚王国的战斗中，马尔斯得知了一些恐怖的真相——哈丁之所以会变得疯狂，是因为被暗之珠支配了心智；而如果不找齐五颗宝珠并将它们镶嵌在炎之纹章上、令封印之盾的力量复苏的话，整个大陆就会随之崩坏。另外，梅迪乌斯为了重新复活，已经抓住了四位修女，准备用她们作为复活的祭品。这四位修女，除了均是马尔斯在暗黑战争中的好同伴外，其中两位更是阿卡内亚的公主尼娜、以及马尔斯的姐姐，阿利提亚的公主艾丽丝……

收集到了四颗宝珠的马尔斯，在阿卡内亚的王宫中与哈丁展开了对决。虽然获得了胜利，但马尔斯的战斗并没有完结。完成了封印之盾的他，再度攻向了暗黑龙梅迪乌斯所在的龙之祭坛。一场激战之后，马尔斯在阿利提亚军的同伴的支援下救出了四位修女，并给予了梅迪乌斯最后一击！阿卡内亚大陆从此才真正迎来了和平的年代。

与 被 黑 暗 夺 走 了 心 智 的 盟 友 之 间 的 悲 剧



轻骑士 马匹

由于军队在行军时，经常会经过一些“不是道路的道路”，所以轻骑士们在选择座骑时，都会选择那些速度、耐力等各方面都比较优秀的马匹。与圣骑士的座骑相比，这些马没有安装厚重的马铠，所以其敏捷性、瞬间爆发力都十分优秀。

天马骑士 天马



翱翔天际的白色天马，是在被险峻的高山所包围、交通极不方便的马其顿王国中交配、繁殖起来的。它们的最大特点，就是能够不被任何地形所干扰，自由来往任何地方。因此，该国家也特别编制了一个是由天马骑士所组成的部队，这种空中部队在其他国家中见不到的。天马骑士的战法，是活用天马强大的移动力，从空中给予奇袭。不过，由于在空中天马是没有任何防备的，所以特别害怕弓箭手的反击。

圣骑士 马匹

在以化石燃料作为能量的古代，人们除了徒步行走外，马则是他们的主要交通工具。除了平民外，军队更是大量配备。不过军队中的马，都是由军队内部进行饲养、训练的。所以与普通的马相比在冲击力和耐久力等方面都要优秀。人们将那些骑在马上作战的人尊称为骑士，将他们当作正义的使者。

龙骑士 龙

与天马一样是在马其顿王国中交配、繁殖起来的，其作用也与天马大致相同。早在勇者艾奥特进行独立战争的时候，飞龙就已经是主力作战工具了。想要顺利驾驭飞龙，就需要拥有比驾驭天马更加丰富的经验。因此，历代的天马骑士们都以能够换乘飞龙而引以为荣。



游戏设计者——加贺昭三访谈录（初代）
《火焰之纹章》的诞生秘话访谈录

问：《火炎之纹章》的世界观，是怎么产生出来的呢？

加贺：没有什么特别的出处，全部都是作者的个人创作。非要说的话，多少受到了希腊神话的一些影响。

问：决定制作S·RPG这种游戏类型后，感觉开发中有什么困难的地方？

加贺：模拟类游戏和RPG不同，没有时间上的连续性，能够表达的信息量不多，所以故事的推进比较困难。开始我担心玩家能否理解这么复杂的世界观，感到意外的是很多玩家通过丰富的想象创造出了超出故事范围的世界观。也是拜玩家所赐，SRPG这个游戏类型才能得以确立。

问：第一作发售的情况怎么样？很受欢迎吗？

加贺：发售刚开始并不受欢迎，记得当时售价跌的很惨。开始受到好评是大概半年之后，多亏一些杂志撰稿人好意提携，并且和FE爱好者们的大力宣传也分不开。

问：第二部作品外传为什么不继续阿卡内亚大陆的故事，而是转换舞台呢？

加贺：我对续篇的要求是即使没玩过前作的人也能了解之前的故事，以FC的容量是无法做到的（就是说只有像SFC版这样由两部构成的才可以）。采用外传的系统，以阿卡内亚大陆为舞台背景的游戏其实也做过，就因为以上理由没有发售，于是就成为传说中的作品了。

问：制作外传的时候有什么特别的想法吗？比如系统方面。

加贺：第一作过于强调数字的东西受到过

批评，于是想做的更容易玩一些。取消了武器使用回数，让死亡的威胁小一些等等，故事也更接近RPG了，《FE》本身的特征也少了一些。

问：您之前还参与制作过什么游戏吗？

加贺：《暗黑龙与光之剑》这是我第一次参与制作在日本发售的FC游戏。我的前一个作品是美国NES版（美版FC）的一个射击游戏。那时是属于IS公司。

问：这个游戏的分类是？

加贺：应该叫做角色扮演模拟游戏吧，算是一个新的分类。基本上是战棋模拟游戏。只是一般提起模拟游戏来总有种"硬邦邦"的感觉（笑）。但如果只能单纯享受战斗的乐趣，没法把感情投入进去。我虽然很喜欢模拟游戏，但也同样喜欢RPG。所以希望能将RPG的味道加进来，使玩家能够投入感情。因此只能于某种程度上在制作者给予的故事中发展剧情。我想制作的就是能够根据游戏者的不同和使用的人物不同来改变故事发展的，并加入了模拟游戏的系统。

问：结果和当初的目的相符吗？

加贺：这个嘛，我认为它是成为了借用模拟游戏场地的RPG。场面虽然成为了模拟游戏，可实际上，在可以把每一个人物都当作主人公来投入感情这一点上来说，我想应该是更接近RPG吧。

问：您能说说关于多重结局系统吗？

加贺：与真正的多重结局稍有不同，这里只是存在两种结局。还有对于那些成为伙伴的人物，如果还活着的话，那他现在何处？若死去了又是在哪死去的这类纪录也会出现。

问：由于每个人对人物的使用方法和战略都不同，所以看来会产生不少结局的变化啊。

加贺：这个我想只要玩过了，就会明白游戏里所谓可有可无的人物其实并不多。我们设置了很多一开始觉得没什么用想要抛弃的角色，但这些角色往往是在好好培养后强得不像话。所以朋友之间在玩过后就可以这样自夸："快来看，我是这样玩的。"玩家们不是在经历相同的故事后说"你玩到哪了？"，而是能说"我是这样玩的。"来进行情报交换，这就是与《勇者斗恶龙》的不同之处。迄今为止的RPG里，这种玩家的原创性根本没有进入的余地。因为如果那样做，RPG游戏也就不成立了。这时，在包含了模拟游戏要素之后，对千差万别的游戏方法进行选择也就成为可能了。选择不断积累，最终会造成巨大的差距。

问：也就是说100个人就有100种游戏进程了？

加贺：所以，我想即使通关一遍也能使玩家有再玩一次的欲望吧。其实，并不能说马尔斯就是主人公，他只不过是一个如果死亡就会游戏结束的需要特别袒护的角色，中心剧情也是围绕他展开的。

问：似乎有玩家说这个游戏作为战棋游戏有点不过瘾啊……

加贺：嗯，最近在游戏中心也是如此，似乎有一种以狂热玩家为中心来考虑问题的潮流。可是，任天堂制作的游戏是以"谁都可以试一试"这种能轻松玩到最后的乐趣为基础的。我想，这样做也有这样做的好处。所以战棋游戏部分即使无法过瘾，也必须注意游戏整体的平衡性。

问：但就算是小孩子也能玩得很好吗？

加贺：对，我们尽量排除了数字数据。使玩家游戏时，在即使不出现一个数字的情况下，仅仅是看着就能产生"要受伤了，太可怕了。"这种感觉。只是，做游戏时不可以有"做给小孩玩"这种把小孩子当傻瓜的思想。大人或许能忍耐，可是小孩子不会。况且"小孩子比大人更厉害"现在已经成为定论了。

问：在这个游戏里，您最想表达的是什么呢？

加贺：因为我希望在游戏中能有更戏剧性的东西，所以我努力想让游戏者能切身感受到游戏角色的痛苦。为此，将游戏角色设定成死亡后不能复生，使得游戏时必须要慎重行事才行。由此，我想只要对游戏人物抱有感情，就应该能获得相应的回报。

纹章之谜的开发秘闻

问：SFC版的《纹章之谜》制作了有多长时间呢？

加贺：是从制作《外传》的时候开始企划的，将近3年。整个系列从90年4月一代发售开始，已经有6年多了。

问：参与制作的人员有多少？

加贺：SFC版大概有20人左右。FC版的时候人更少，现在想起来都有点不可思议，当时参加制作的还有没有毕业的学生。三部作品都参加了的只有我、寺崎和迁横三人。

问：一开始就决定制作含有初代内容、由两部分组成的游戏吗？

寺崎：一开始只想制作第二部的内容。但是对于没有接触过《FE》的玩家来说，一上来就玩第二部门槛有点太高了，所以和加贺商量了一下之后，决定加入一个简单的前作摘要版，没想到一做就做出了20关。

加贺：本来只想复刻个三五关的，但出于情节连贯方面的考虑，就逐渐增加到现在这样了。

问：就是说初代全部25关的游戏只减少了5关。

寺崎：我听说做了20关的时候也吃了一惊。与其说摘要，跟重新做了一个游戏也差不多了。

迁横：音乐方面本来也只准备了给第二部使用的曲子，突然说又加入了第一部，只好又改写了几个曲子加了进去，毕竟两部之间的曲风相差太远也不行。

乃一：地图也是如此，本来只做了第二部的……

成广：容量最初定的是12M，结果这样一下子就变成24M了。不只是因为关数增加了，游戏系统方面也加入了很多新尝试。

加贺：对不起大家了，因为我的任性，给员工们添了不少麻烦。

问：人物头像跟FC版相比变化也很大呢，好看多了。

加贺：原来想画的更细致一些的，后来因为时间等原因就变得更加强调人物特征了，比较接近动画的风格。

小屋：每个人物的头像都汇集了员工们的意见啊。比如希达的头像，第一部中和FC版的一样，脖子是扭着的，这是因为寺崎下达了"一定要这样画！"的命令啊。

寺崎：关于这个我是决不让步的。

问：第一部中原来FC版的有些角色在SFC版中消失了啊。

成广：这是因为存档容量的问题。如果52人都做进去的话就不够做三个存档了，此外是否开战斗动画等游戏设定也会占存档空间。

问：战斗方面，能够选择是否观看动画真的给玩家带来了很多方便，你们是怎么想到的呢？

加贺：随着战斗画面的开关，游戏的乐趣也发生了变化，一种是对人物角色饱含深情的观看动画，一种是完全沉浸在游戏战略的乐趣之中。相信作为后者的，是希望能够简单流畅的进行游戏的。

寺崎：关闭动画也适合那些一直盯着地图想下一步怎么走的玩家。

问：此外，还有哪些部分和FC版有很大不同呢？

加贺：对玩家来说最大的变化就是骑士可以下马了吧。最初的考虑是在屋子里骑马有悖常规，不过现在我们也有需要反省的地方。

问：为什么？

加贺：骑士下马以后和佣兵、勇者就没什么差别了，抹煞了人物个性和枪系武器的重要性。

寺崎：也许把骑士的移动力设定为"7"就好一些了。

加贺：还有一个，重铠骑士可以转职了。FC版因为容量的问题没有做到。现在重铠们的实用性也大大增加了。

问：支援效果这个点子是大概什么时候想出来的？

加贺：外传里面有一个很类似的系统，可以说是尝试吧，就是男主人公站在女主人公身旁的话就一定能使出必杀。出于如何在战斗中体现人物关系的考虑，就发展出现在这个系统了。

问：不是通过文字和对话，而是在充满变数的战斗中表达"爱"这个主题，还真是少见呢。

加贺：游戏里的爱不光是男女爱情，还有父子兄弟的亲情和友情，是更广义的爱。火炎纹章是充满爱的游戏，支援系统是突出体现。

问：同伴之间的关系也很有趣呢，比如到最后才知道原来希利乌斯就是卡谬。

加贺：想这个的时候非常头疼，制作外传的时候根本没有想过SFC版要如何做。想这个情节如何设置的时候非常头疼，甚至病倒，好在总算是作出来了。

问：有没有什么已经想出来，但没有用上的创意？

迁横：原来想在使用魔法时加入配音的，但因为魔法种类太多，魔道士也是男女老少都有，出于容量的考虑就没做。音效方面开宝箱的音效本来做了好几种的，最后也只采用了一种。

加贺：职业方面也删减了一些，比如想过一个比天马骑士更高级一些的隼骑士，此外还有骑士领主什么的，因为有的游戏也有类似的设定，就取消了。

问：每想出一个点子系统就要重做？

成广：是的。做过的很多东西都没有用上，但总这样想就创造不出新东西了。不光是程序，很多方面都是如此。

加贺：游戏里地图虽然只有44幅，但乃一实际上画了100幅以上。

乃一：作为游戏地图，不是华丽好看就可以的，还要考虑战略方面的因素。画100幅确实不容易啊。



火龙

外观上虽然与神龙有些相似，
但全身却被火一般的红色覆盖。
由于属于炎之属性，所以能够
吐出烧尽一切的恐怖业火。

冰龙

生活在被万年冰雪所封冻的大陆北方的龙，
为了保护身体不被厚厚的寒冰所伤，
身体的外层极为坚固。能够吐出冻住一切的暴风雪。

早在4000年以前，在人类所生活的阿卡内亚大陆上，龙族曾经在大陆全土上建有高度发达的文明社会。但是这一繁荣昌盛的历史，却在2000年之后的一场突如其来的退化征兆中结束。这一退化的巨大表现为：孩子的出生率渐渐下降，成龙们渐渐开始失去理性，无法保持住能够维持原有文明社会的最低限度的智慧。在龙族的各个长老们讨论之后，作出了一个决定——将龙的本性封入龙石中，变化成人类的模样生活下去。然而也有相当一部分的龙族反对变成人类模样，它们就这样以龙的外貌离开了都市。

从那之后又过了数百年，与龙族数量剧减形成鲜明对比的，是人类势力的逐渐扩大。人类开始在大陆各地建造城镇。而那些不愿以人类姿态生活下去的龙族们，则完全丧失了理性，作为野性化的魔兽开始向人类展开袭击。无法抵抗龙族强大力量的人类，在即将遭到种族灭绝之前，得到了一直为龙族的暴行而担忧不已的龙族王那加(印度神话中的蛇神族)的守护。那加王在留下了圣剑法尔西昂与镶嵌有五颗圣玉的盾牌(炎之纹章的前身)之后，死在了特贝。而逃过那加王反击的那些野性化的龙族，则被人类赶到了大陆的某个角落。后来直到暗黑龙梅迪乌斯兴建多尔亚帝国之时，由于人类藐视那些变成人形的龙人族，所以为了报复，它们再度开始向人类展开攻击。游戏中所爆发的那两次战役，都是由于野性化的龙族的报复所导致的。

神龙

全身被白毛所覆盖的神龙，是万龙之首、龙族之王。
与其他的龙相比，拥有根本无法想象的强大力量。

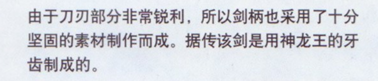
飞龙

因为能够在空中自由飞翔，所以前足已经
进化成了巨大的翅膀。与一般龙骑士所乘坐
的龙不同，飞龙能够从口中吐出炽热的火焰。

魔龙

已经野性化、失去了心智的龙，在所有的龙族中是最凶暴的。
它们生活在被称为龙族的坟场的龙之祭坛一带。
虽然也能够吐出火焰，但威力远不如火龙。

阿卡内亚大陆



①

由于刀刃部分非常锐利，所以剑柄也采用了十分坚固的素材制作而成。据传该剑是用神龙王的牙齿制成的。

剑
SWORDS

在所有作战必要的兵器之中，剑是最基本、最普通、最常见，但同时也是用途最为广泛的武器。当然了，同样的武器，也是分有许多类型的。而且根据类型的不同，使用者也或多或少地会受到一些限制——剑也不会例外。不过，在经过了漫长岁月之后，剑的性能几乎已经被刀匠们发掘、改善得近乎于完美了。



②

①奇迹之剑
Merikle Sword

阿卡内亚王家相传的三件神武器之一。因为其威力奇大无比，所以之后基本上各种规格的剑在制造时都是以它为雏形设计的。也正因为这样，那些战士们才会什么种类的剑都能够轻松自如地使用。

②法尔西昂
Falchion

不管在任何时代，能够使用这把神剑的人都只有一位。在很久以前，只有阿利提亚王国的安利能够使用，而如今，这把剑的主人变成了他的子孙后代马尔斯。这件事在历史上也非常有名。在历史上，法尔西昂被称为秘剑中的秘剑。





①破甲剑

Armor Killer

当使出全身力量，利用极宽的刀身向下挥舞时，就能够砍断坚固的铠甲。用来对付重铠骑士、将军等敌人时，就会发挥出无与伦比的威力。

②斩龙剑

Dragon Killer

由人类经过长久的努力而锻造出的能够劈开龙身上坚硬的鳞片的剑。不过，虽然该剑几乎对所有的龙族都能发挥出卓越的能力，但却惟独不能对付地龙。

③淑女之剑

Lady Sword

专供没有多大力气的女性使用，攻击力、命中率等方面经过精良设计，使用起来也非常方便。在对付盗贼、山贼、海贼、蛮族等敌人时，该剑都能发挥出巨大的作用。

④剑士杀手

Sword Killer

专门为对付剑技出色的佣兵或勇者而准备的剑。整个剑身呈凸起状，不仅能够轻易地接下对手的剑，还能够迅速地展开反击。

⑤必杀剑

Kill Sword

虽然该剑的攻击不高，但是因为重量极轻所以用途也相对比较广泛。能够轻易地给予对手致命一击。在与对手的战斗中，很容易能够一击便将其打败。

⑥大师之剑

Master Sword

在必杀剑的基础上加强锻造而成的剑。攻击力相对较高不说，重量也增加了不少。能够在战斗中连续作出攻击，令敌人防不胜防。

⑦恶魔之剑

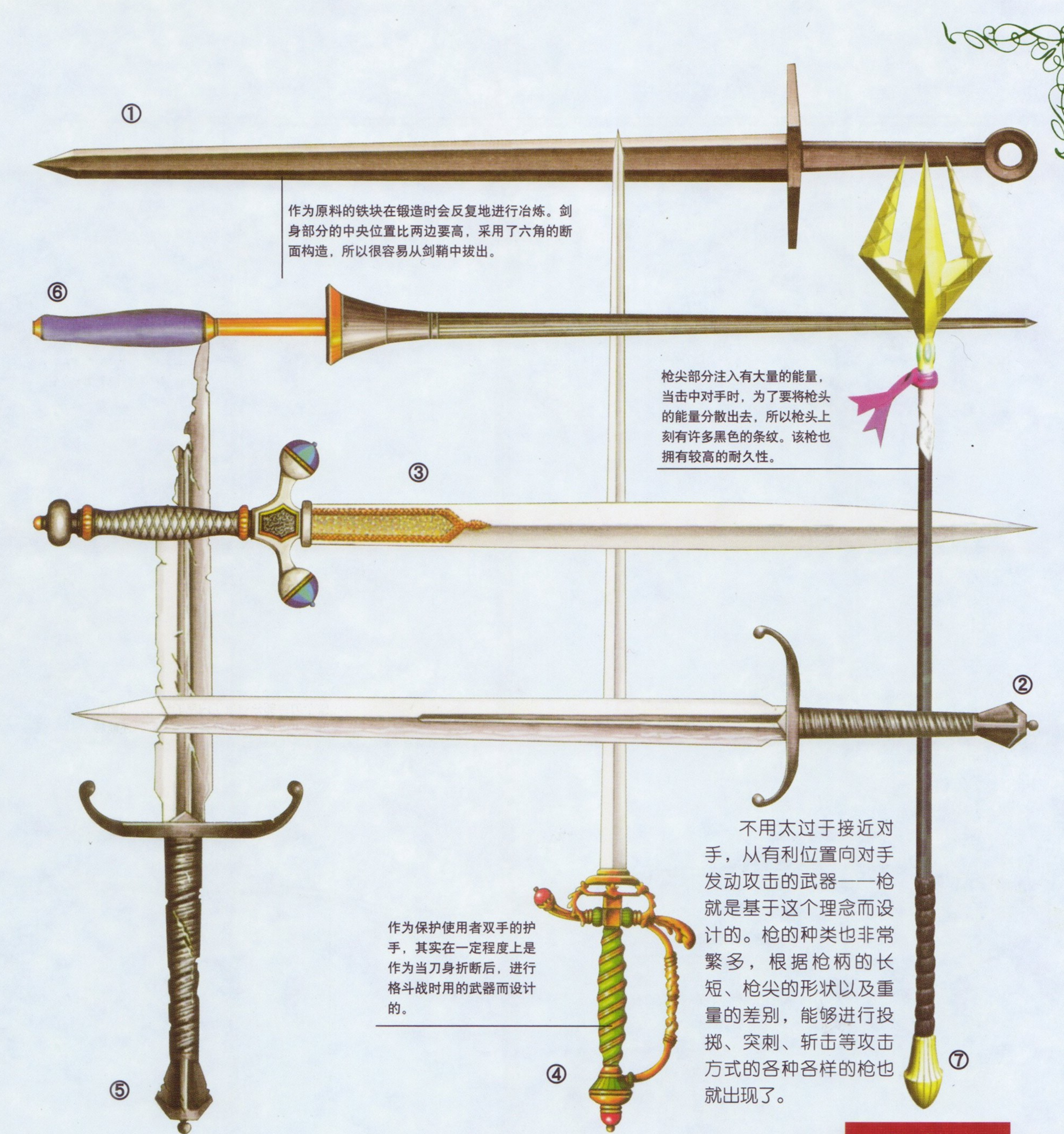
Devil Sword

以极高的攻击力而著称。虽然一击就能够给予对手极大的伤害，不过使用者自身也会受到伤害。是一把受到了诅咒的魔剑。

⑧雷剑

Thunder Sword

虽然该剑本身作为普通的武器并没有什么优秀之处，但剑身中却被封存了雷电的力量。即使在远离对手的情况下，也能够使用闪电攻击对手。



不用太过于接近对手，从有利位置向对手发动攻击的武器——枪就是基于这个理念而设计的。枪的种类也非常繁多，根据枪柄的长短、枪尖的形状以及重量的差别，能够进行投掷、突刺、斩击等攻击方式的各种各样的枪也就出现了。

枪
LANCES

①铁剑
使用普通的铁块锻造出剑身，并将刀刃凸出的剑器。虽然该剑的耐久性高、重量轻，但攻击力非常低下，所以一般的战士们都不愿使用这种武器。

②钢剑
由碳素调合而成的钢铁锻造而成的具有高硬度的剑。虽然威力与普通的铁剑相比增加了不少，但其重量也加倍增加了。

③银剑
用产量较少且极为贵重的白银打造的剑。因为贵重的缘故，该剑在刀身的雕刻与剑柄的设计上也十分精美，在战场上是士兵们依赖的好武器。

④西洋剑
在所有的剑器中，几乎就属它最为轻便。也因为这样，它是绝大多数没有多大腕力的人的爱用武器之一。比起其他的剑器而言，该剑的刀身极为纤细，更适合在战斗中发挥突刺攻击的威力。

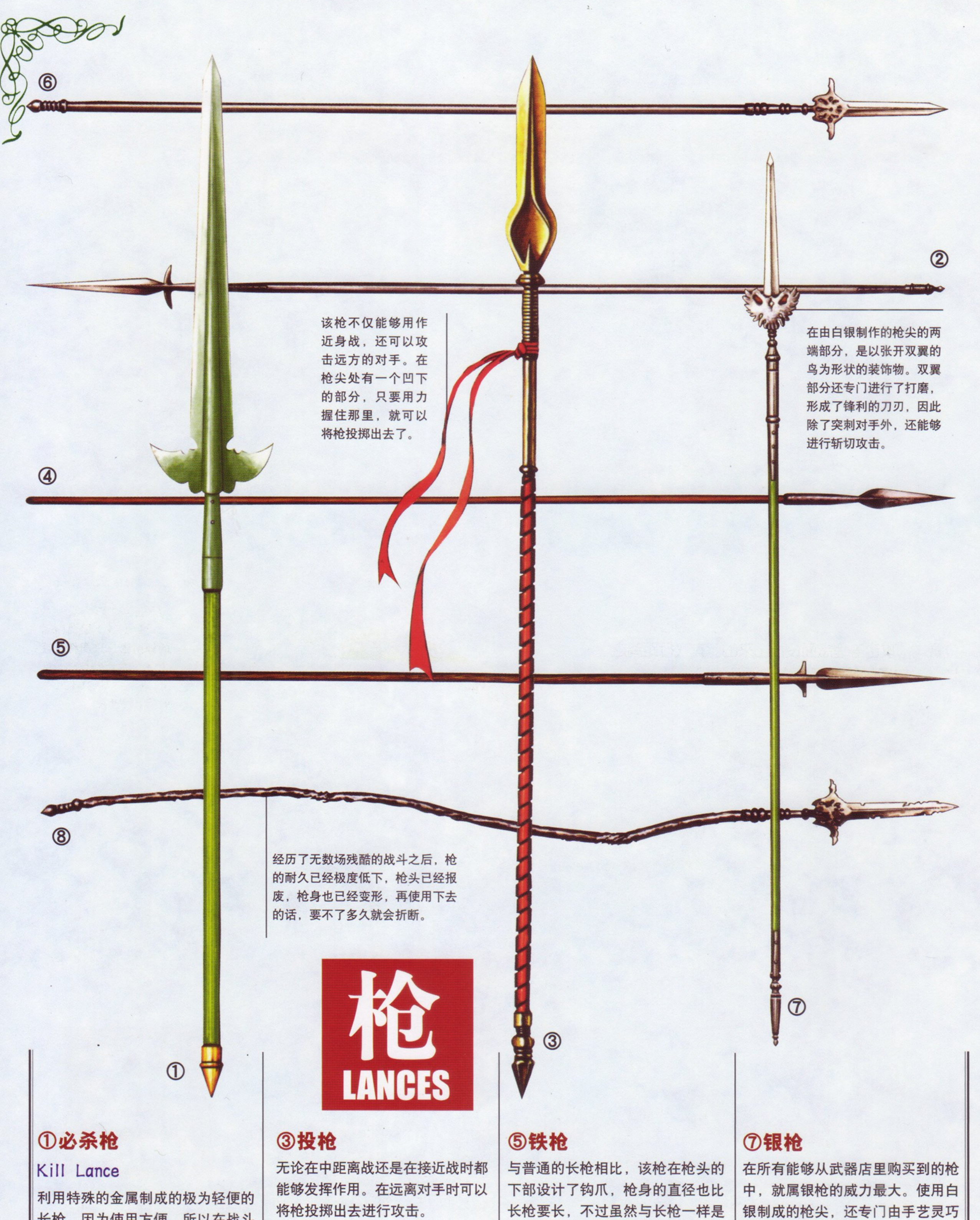
⑤损坏的剑
超过了自身耐久度的剑器，其刀刃不久会断裂，变得无法使用。这样的剑虽然已经无法给予对手致命的伤害，不过还是能够造成一定程度的轻伤。

⑥骑士枪
Knight Killer

作为骑在马上冲锋陷阵的骑士们的主用武器。整个枪身极长，配合马匹的速度能够发挥出极大的威力。用来对付骑在马上的对手十分有效。

⑦格拉迪乌斯
Gladius

枪的尖端分为3个部分，无论是突刺、投掷还是挥砍，该枪都能够轻易完成。是阿卡内亚王家代代相传的、拥有最强威力的枪。如果能够使用这把枪，那么在战斗时就能够迅速地熟练掌握长枪的技巧。



枪 LANCES

①必杀枪

Kill Lance

利用特殊的金属制成的极为轻便的长枪，因为使用方便，所以在战斗中常常能够发挥出一击必杀的作用。

②细枪

虽然该枪的威力不高，但是重量却是所有枪中最轻的。在战斗中很容易打出2回攻击。

③投枪

无论在中距离战还是在接近战时都能够发挥作用。在远离对手时可以将枪投掷出去进行攻击。

④长枪

没有任何特别之处，最初级的枪。只有那些被称作骑士的下级士兵们才会去使用。

⑤铁枪

与普通的长枪相比，该枪在枪头的下部设计了钩爪，枪身的直径也比长枪要长，不过虽然与长枪一样是轻量级的武器，但依然缺乏攻击力。

⑥钢枪

枪尖部分由高硬度的钢铁铸造而成，因此攻击力相比铁枪得到了强化，不过重量也相对增加了。

⑦银枪

在所有能够从武器店里购买到的枪中，就属银枪的威力最大。使用白银制成的枪尖，还专门由手艺灵巧的工匠进行了装饰。

⑧损坏的枪

在长期的征战中破损的长枪。枪尖的破损处处可见，枪杆也已弯曲变形，基本上无法给予敌人任何大的伤害。



弓箭是以能够从远距离，或是从对自己有利的位置发动攻击等理念而设计出来的。其飞行距离之长，是普通长枪投掷出去的距离的数倍甚至数十倍，射出去的弓箭的造型也非常小巧，能够大量生产制造，有的弓箭甚至还能够进行连射。因此在战场上作为后方的强力支援而被广泛使用。此外，弓箭能够对许多飞行单位造成巨大威胁。

弓 BOWS

①巴尔迪亚

Parthian

阿卡内亚王家代代相传的神器之一，弓箭内蕴藏了火焰的力量。当射出去的箭命中对手时，对手就会瞬间被火焰所吞噬，烧得尸骨无存。

②必杀弓

Kill Bow

非常轻便的弓箭，弓身是专门为实战效果而设计，因此省去了许多无用的装饰，使用这把弓箭的话，能够轻易地射中对手的要害。

③损坏的弓

经过长期的使用而损坏的弓箭。弓弦和弓身不仅已经断开，连弓箭也已折断。再也无法作为杀伤工具使用了。

④铁弓

同时将复原力和柔韧性两者兼备的用铁块制作的弓箭。由于这种弓箭是弓兵的标准装备，所以为了节约成本开支，在设计上也比较简洁朴素。

⑤钢弓

采用了钢铁制作的弓箭，在设计上弥补了铁弓的一些不足。除了握手处的小刺外，整个弓身上还能够看到许多的装饰设计。弓羽是用天马尾巴上的毛制成的。

⑥银弓

利用白银制成、拥有极高攻击力的弓箭。弓身上设计有极大的四个突刺。另外，为了突出高雅名贵，装饰的材料也非常昂贵。

⑦十字弓

普通的弓箭都需要经过一段时间的训练才能够使用自如，而十字弓则将这一过程完全省去了。与普通弓不同，使用者即使没有多大的臂力，只要能够准确地进行瞄准，也一样能够达到普通弓箭的威力和命中率。



斧刃单面的设计都是经过了一道一道精心的加工，即使作为艺术品，也有一定的观赏价值。用来作为装饰品也不足为奇。由于数量相对较少，所以经常被当作商品处理。

斧头和锤子在石器时代就一直被人们作为伐木、农耕用的道具而沿用至今。在战争爆发的时候，它们还能够被当作武器使用。战士、海盗、山贼和蛮族们尤其喜欢使用这样豪放的武器。

在斧头的末端安装有一个宝珠，这是为了在将斧头投掷出去时使用者能够取得良好的平衡感而设计的。否则的话，斧头就不能准确地飞出去并命中敌人。同时宝珠还有防止因手滑而脱落的作用。

斧
AXES

①恶魔之斧

Devil Axe

用奇形怪状的魔兽雕刻作为装饰、受到了诅咒的斧头。虽然该武器拥有强大的攻击力，但是若使用者运气不好的话，其自身也很容易受到伤害。

②战锤

Hammer

比起一般的以砍、切为主要攻击方式的斧头而言，战锤的设计更适合用来敲击敌人。在命中敌人时，锤上那巨大且锐利的钩爪能够贯穿敌人厚厚的铠甲，给予敌人巨大的伤害。

③飞斧

比起其他斧头来说，这种斧头的块头稍微小些，所以也比较容易使用。除了直接攻击以外，在远离敌人时也能够丢出去。

④铁斧

原本用在农业、工业上的这种斧头，在战斗时同样能够发挥应有的威力。由于武器威力较大且比较容易使用，战士甚至是山贼们都喜欢使用。

⑤钢斧

在尖端部分使用高硬度的钢铁而制成的斧头。与铁斧相比，虽然威力更加强大，但使用起来不太容易，需要熟练掌握后才能够使用，否则很难命中敌人。

⑥银斧

基本上整个斧身都使用白银打造而成。斧尖部分还专门精心设计了一番。虽然拥有极高的威力，但是因为价格昂贵，所以相对战斗武器而言，它更多的时候是用来作为商品货物。

⑦损坏的斧头

斧头、战锤之类的武器原本是很难损坏的，但是当它们的使用者是拥有强大臂力的战士或山贼们时，在战斗中就非常容易损坏了。损坏后的斧头，斧身不仅已经裂痕无数，就连斧刃也早已折断。



火器

FIREARMS

从一对一的战斗进而演变为统率三军的大规模化战役后，战场上也开始出现了许许多多各种各样的战术兵器。这些兵器借助机械的力量，往往能够从人力不可及的远距离发动超具破坏性的攻击。常常在城市、要塞的攻防战中使用。

内部增加了炸药的含量，因此使用麻丝已经很难再将其卷成球状，因此，外表改用了一些柔软的动物皮进行包裹。

内部放置有少量的炸药，外部用钎细的麻丝卷成球状。与火弹相连的引线经过油料的浸泡，变得极易点燃。

①巨弩

Quick Rain

用金属丝作为弓弦的大型强力弓，威力比普通的弓箭要强上数倍，能够直接将敌人的身躯贯穿。对付空中的敌人时更加有效。

②投石车

Stone Hedge

利用木材与金属丝的弹性和恢复力，能够将大块大块的岩石投掷出去。因此，该武器不仅拥有极高的杀伤力，命中率也十分之高。一次可以砸杀、砸伤相当数量的敌人。

③ 闪电车

Thunder Bolt

事先在金属管内储存大量的雷电能量，在战斗中像避雷针那样从金属管前端的尖针处发射出雷电，让敌人遭到雷劈之苦。

④火弹

Fire Gun

利用投石车投掷出去的飞弹。在发射前先将其点燃，在命中敌人时便会熊熊燃烧起来。虽然其命中率低下，但由于波及范围广，所以不少国家都有使用。

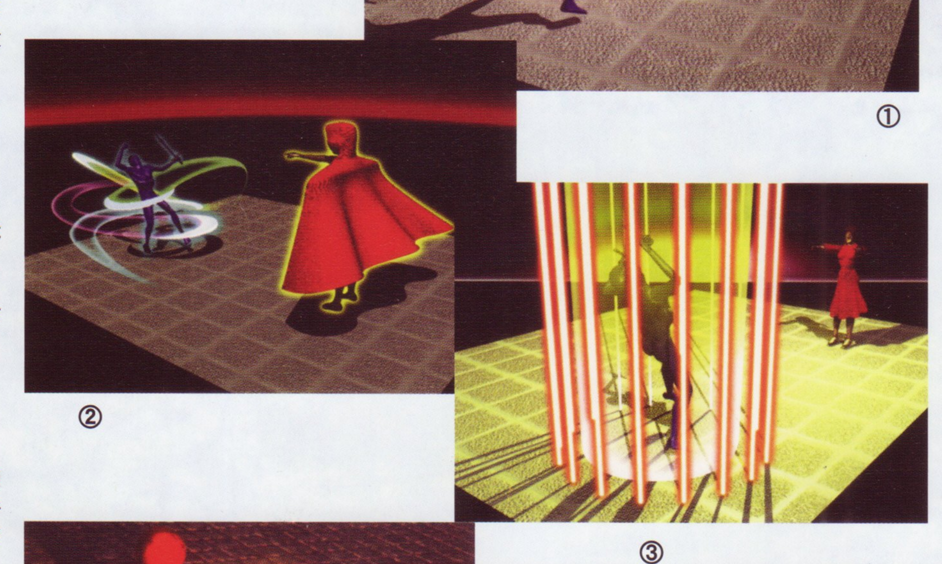
⑤炸弹

Elephant

与火弹一样需要利用投石车投掷出去。但不同的是，由于其内部放置有大量的炸药，所以在命中敌人后火焰燃烧得不仅更加猛烈，还会发生小范围的爆炸。虽然命中率不高，但是威力却是火器中最高的。



存在于自然界中的各种能量、或是与精灵们订下的契约、或是咒术等等，它们在人类经过长久的研究之后，发展成了魔法这一神奇的法术。而记载了这些法术的利用方法的书籍，就被称之为魔道书。当咏唱起书中所记载的咒语时，便能够引发出各种效果的魔法。



①星光

Star Light

惟一能够对抗黑暗魔法恶灵、使用了星之神力的光明魔法。想要打败使用恶灵这一黑暗魔法的魔道士，就只能使用星光魔法。

②风之刃

Excalibur

从古代开始，卡德茵的最高祭司代代相传的高级魔法之书。发动时，空中会出现一个巨大的风之刃刃，能够瞬间撕裂所有的敌人。但只有被选中的魔道士才能够使用它。

③圣光

Aura

利用神圣之光将敌人团团包围，同时还能够对邪恶的精神有所反应并给予伤害的魔法。在所有的魔道书中，就数它的威力是最大的了。



④火焰

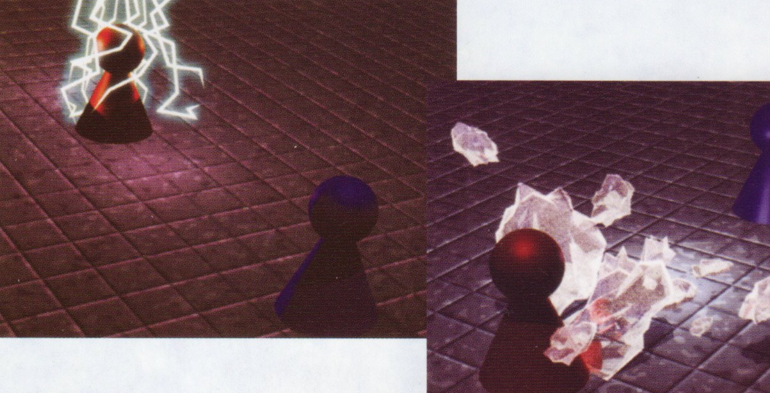
Fire

先在空中制造出一个燃烧的火球，然后再将其投向对手的魔法。该魔法属于火焰系魔法中最基本最初级的魔法，所以威力也十分有限。

⑤烈火

Large Fire

最高级的火焰魔法。能够让敌人的周围产生出一圈巨大的火柱，慢慢将对手烧尽。在对付冰龙时，该魔法能够发挥极大的威力。



⑥雷电

Thunder

从空中唤来闪电，并将闪电劈向敌人的魔法。虽然威力相对较低，但很容易使出会心一击。

⑦暴雪

Blizzard

在地面上制造出奔腾的冰之浪并以高速打向敌人、将其冻结的魔法。虽然威力不大，但是在对付操纵火焰的火龙时，能够发挥出极大的效果。



①　②

①利刃

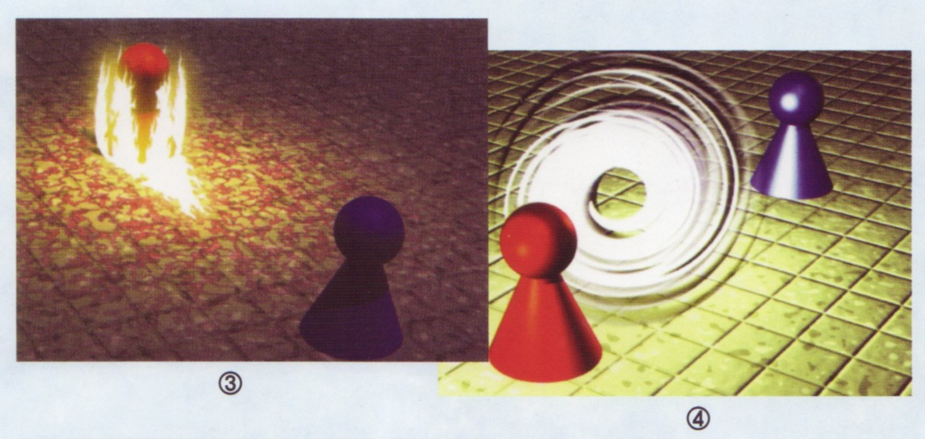
Shaver

利用空气在虚空中制造中无数锐利的风之刃并用其撕裂敌人的魔法。该魔法在对付位于空中的敌人时尤其有效。

②雷光

Tron

将自然界中微弱的电流集中起来，形成数万伏特的高电流并用其冲击敌人的魔法。拥有极高的命中率和威力。



③　④

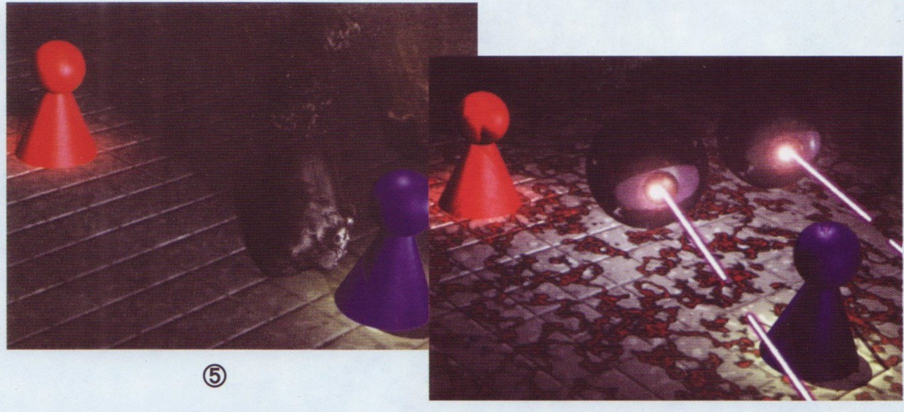
③火山

Volcano

将高温的熔浆从地底吸收上来，通过地脉从下方突然爆发的魔法。虽然威力十足，但命中率较低是其最大缺点。

④吸星术

身体受到了创伤的女性为了弥补低下的体力而将对手的体力夺取过来，转化为自己的体力的魔法。也就是说，这个魔法只有女性才能够使用。



⑤　⑥

⑤陨石

Meteorolite

能够改变位于宇宙中的流星的轨道，将其砸向敌人的超级破坏魔法。只有邪恶的魔道士才会使用。

⑥暗毒

召唤出两个巨大的恶魔之眼，从恶魔之眼中射出的光线，能够令敌人的体力减至最低，即是说，令敌人变成濒死状态。堕入黑暗的魔道士专用。



⑦　⑧

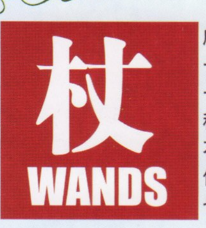
⑦恶灵

邪恶的最高级魔道士加内弗专用的魔法。该魔法能够召唤出死者的亡灵，不仅可以靠它们攻击敌人，还能够封住敌人的一切行动，令其无法攻击。

⑧针虫

Worm

操纵无数只带有锋利尖针的飞虫攻击敌人的魔法。该魔法是那些被邪恶夺去心志的魔道士使用的魔法。虽然命中率较低，但是威力极大。



杖 WANDS

所谓的魔法，不光只有咏唱魔道书记载的咒语这一种发动方法。一些大祭司或僧侣们还能够使用一种封存有魔法的长杖。正如大祭司亲自制成这种魔杖时所表示的一样，魔杖的使用者们仅限于不能杀生的修女和祭司们。魔杖中的魔法没有杀伤效果，它们只用来进行回复或辅助用。不过，也有一些出色的贤者能够使用这些魔杖。

①欧姆

Ohm

令那些在战场上战死的人们在神的加护之下，重新复活。即使是在拥有高贵纯洁血统的修女之中，也只有王家皇室成员能够使用这把魔杖。

②救援

Rescue

能够令位于远方、孤立无援的同伴瞬间转移到使用者面前的魔杖。只有尤米娜才能够使用这把魔杖。

③锻造

Hammer

在已经损坏了的武器上施予神的祝福，令其回到刚刚被制造出来时全新的状态。这种魔杖不仅只有高贵的修女才能够使用，而且在这个世界上的数量也屈指可数，非常难得到。

④活力

Live

能够产生出温暖柔和的光之环并为受了伤的同伴回复少量的体力。

⑤重生

Relive

活力之杖的强化版，能够制作出更大的光环，为同伴回复更多的体力。

⑥回复

Recover

活力、重生等回复系魔杖中最高级的魔杖。能够完全恢复受伤同伴的体力。

⑦治愈

即使受了伤的同伴离自己很远，也同样能够发挥出活力之杖的效果为同伴回复体力。这就是治愈之杖的效果。无论距离有多远都行。

①

②

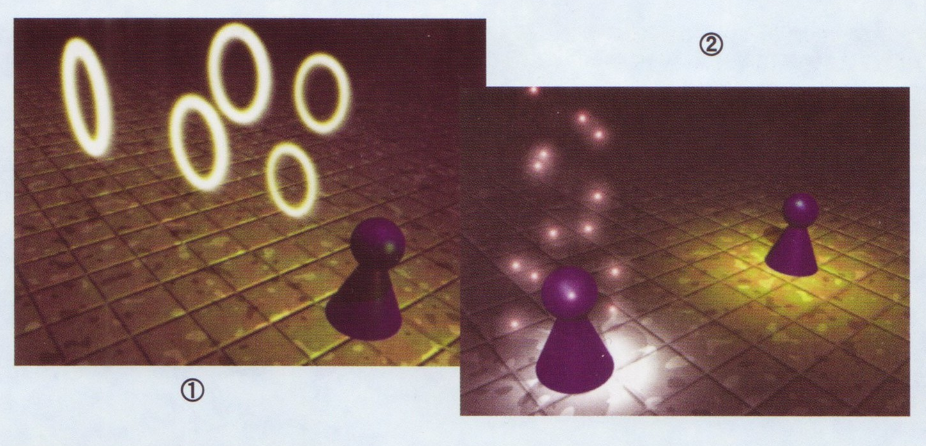
③

④

⑤

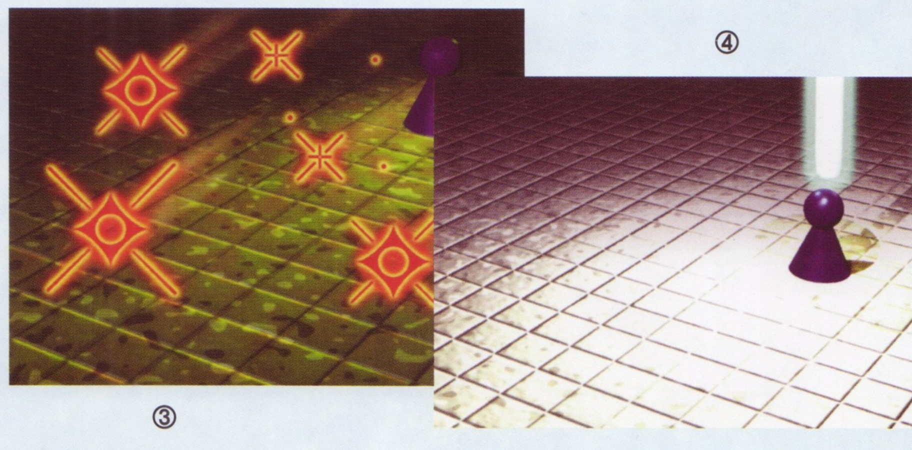


⑥ ⑦



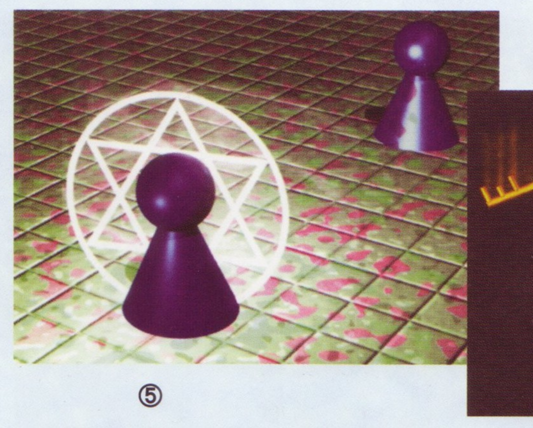
②

①

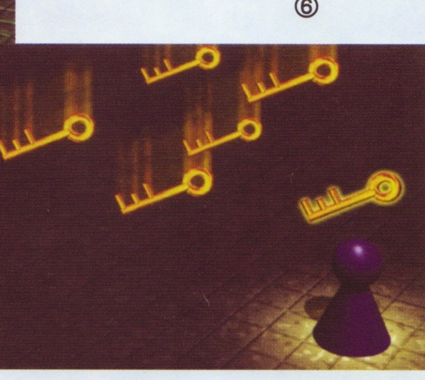


④

③



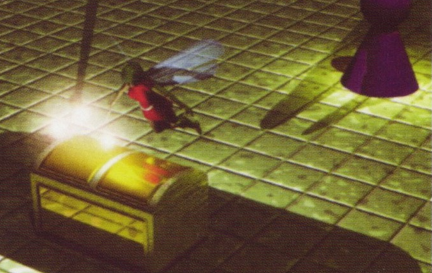
⑥



⑤



⑧



⑦

①支援

Reserve

能够回复与使用者同行的所有同伴的体力。无论该同伴离使用者的距离有多远皆可，但该效果对邪恶的人不起作用。

②魔法盾

Magic Shield

为了抵御邪恶魔道士所使用的魔法，从天空唤来神圣光芒、将对象包围起来的魔法杖。但是该魔法的持续时间不长，一段时间之后效果便会消失。

③沉默

Silence

能够放射出让对手的声带一段时间内产生麻痹，导致无法发出声音的光芒。无法发声的人在一段时间内无法使用魔法。

④再动

Again

因为长途奔波或连续战斗，导致暂时无法行动的同伴，在接受了该魔杖的力量之后，就能够再度行动。不过想要使用该魔杖，还需要极高的技巧才行。

⑤传送

Warp

能够将靠近自己的同伴传送到战场上的任何一个地方。但是，总有一些地方会因为地形限制而无法传送。

⑥开锁

Unlock

虽然想要打开被坚固的锁牢牢锁住的大门需要熟练的盗贼，但也有这样的一种魔杖，能够不需要任何盗贼的帮助，直接打开门锁。

⑦魔女

Witch

产生出极为强烈的光线，令使用者能够透视一些建筑物内的情况。在确保自军的前进路线，或是发现敌人的伏兵时大有用处。

⑧盗贼

Thief

召唤妖精去打开有障碍物或敌人所在处的宝箱，回收里面宝物。无论距离多远的宝箱都能够打开。

贵重品 VALUABLES

在阿卡内亚大陆的悠久历史中，诞生了不少具有着重大意义的宝物或道具。不论是哪一个物品都是世界上独一无二，且其意义之重大都不是其他的物品所能代替的。无论缺少了哪种物品，就将为阿卡内亚大陆的历史带来翻天覆地的变化。



①光之珠

含有光之力的宝玉。持有它的人，将得到神圣力量的加护，在战场上勇不可当。

②星之珠

将散碎的星之碎片集合在一起后的宝玉。持有它的人，在战斗中不会担心武器的消耗，同时战斗力进步神速。

③大地之珠

能够给大陆的地壳运动带来极大影响，封入了强大物理力量的宝玉。不过，如果不小心随便碰触它的话，会有生命危险。

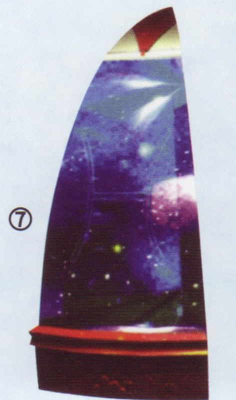
④命之珠

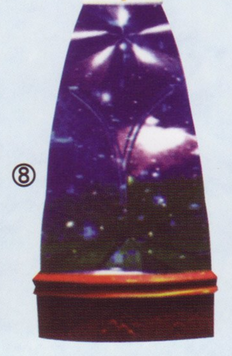
从这个球体中，无时无刻不释放着强大的生命能量。拥有它的人，能够得到生命能量的恩惠，无论待在什么地方，受到的伤害都能立刻痊愈。

⑤暗之珠

这个宝玉拥有一种恐怖的力量，它能够潜入持有者的精神的空白地带，进而渐渐完全支配持有者的意志。与光之珠的力量相克。







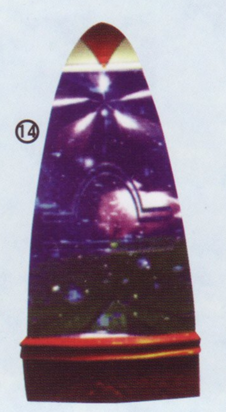


⑥星之宝瓶座
⑦星之双鱼座
⑧星之白羊座
⑨星之金牛座
⑩星之双子座
⑪星之巨蟹座
⑫星之狮子座
⑬星之室女座
⑭星之天秤座
⑮星之天蝎座
⑯星之人马座
⑰星之摩羯座

破碎后的星之珠，一共分成了12块碎片。而星之珠原本所持有的、能够令持有者进步神速的效果，也被分散到各个碎片中，每个碎片的效果都略有不同。











龙石 DRAGON STONES

曾经被称为龙人族的这个奇特的种族，只要使用一种神奇的石头，就能够变成各种各样的龙的形态。也就是说，石头中封存有龙的本性。不过这种石头在过去龙人族与人类的战斗中，已经丧失了大半。



①火龙石

拥有火的属性，封存有能够口吐烈焰的火龙的力量。龙人族的人使用它的话，就会变身成全身通红、外貌与神龙十分相似的火龙。相比变身前，移动力、攻击力都会增加。在龙人族所用的石头中，可以说是最普通常见的石头了。

②神龙石

龙人族之王，那加家族代代相传的，封有神龙之血的龙石。在已经没有神龙之血的继承者的现在，只有数百年以来，一直持续长眠的那加王的女儿能够使用。神龙与其他的龙相比，拥有压倒性的强大力量。

③飞龙石

封有龙骑士们所乘骑的，前足已经进化成翅膀的龙的力量的石头。由于在龙人族之中，本身持有飞龙本性的人就非常少见，所以这种石头的数量也相当稀少。只有少数龙人族才会使用。

对龙人族而言，龙石可以说是自己的半个生命，所以他们非常珍惜。所以在平常，石头都是用白布包裹得严严实实。

④冰龙石

封存有在极寒地带生活的冰龙之血、外表有如冰冷的冰晶一般的石头。虽然变身后没有飞行能力，但是移动力相当高。其口中吐出的冰之气息，能够瞬间冻结所有的东西。

⑤魔龙石

曾经受到了人类迫害的龙们由于心智被复仇欲所侵占，其意志已经变得极为邪恶，甚至妄图统治世界。他们的力量和意志便封存在魔龙石中。使用这个石头变成魔龙的龙人族，拥有将正义之士的魔法大幅度弱化的能力，可以说非常恐怖。

⑥炎之纹章

Emblem

在很久以前，神龙王那加用自己的牙为材料锻造的盾牌。后来由阿卡内亚王家所拥有，作为在圣王国统治下的各国所守护的秘宝代代相传。

⑦封印之盾

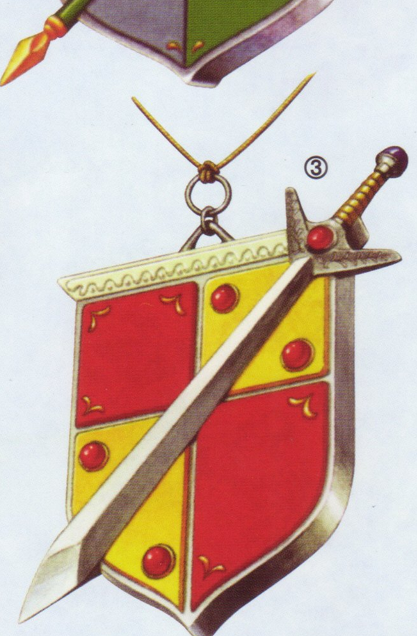
将守护着阿卡内亚大陆不受灾害侵袭的五颗宝玉镶嵌在炎之纹章上后所形成的盾牌。拥有封住地龙族的力量。

转职
CLASS CHANGE

积累了一定战斗经验的人，为了得到更强大的力量，就需要升级成高级职业。在升级时，使用各种物品并进行宣誓即可。由于要防止那些没有资格的人随意滥用这种物品，所以数量比较稀少。



鞭上种植了许多荆刺，那是乘骑者为了能够准确地将命令传达给拥有坚硬厚实的皮肤的飞龙而专门设计的。



①骑士勋章
赠与各个国家的剑术指导、拥有丰富的实战经验的骑士们的勋章。被授予这些勋章的人，能够升级为高级的战士。

②飞龙之鞭
擅长操纵天马作战的骑士们，在换骑飞龙时为了方便操纵飞龙而使用的鞭子。比天马用的鞭子更加强韧。

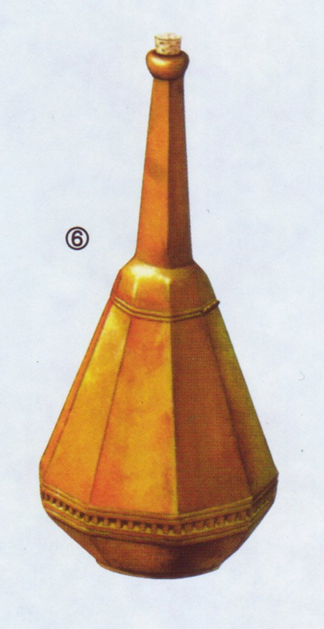
③勇者之证
雇主在认同了佣兵们在战场上的英勇之后，赠予他们的武勋证明。有了它之后，无论是对付装备了盾牌的敌人，还是对付装备了重铠的重骑士都会轻松许多。甚至在对抗魔法方面也有效果。

④祭司的指轮
在魔道之国卡德茵，凡是修行的成果得到了认可的魔道士或是修女，都将从祭司那里得到代表了合格证明的指轮。该指轮上的宝石能够令使用者魔力大增。

⑤猎户座之箭
专门赠给命中率和精度都非常优秀，且积累了丰富的战斗经验的猎人、射手的特殊弓箭。之后就能够升级为高级的弓兵。

⑥伤药
以生长在大陆各地的各种类草药为主成分，并将其中的药效成分抽出再进行蒸馏、稀释后的水溶液。只需要极少的量，就能够治愈受伤的身体。这种伤药按照使用3次的份量被装在特制容器中。许多商店里都能够买到。

⑦圣水
圣水是人们为了保护身体不受邪恶的魔法力量侵害，而特别经过蒸馏、精制并封存有神圣力量的水。使用后就能够抵抗邪恶的魔法力量。不过随着空气的接触和蒸发，效果也会渐渐减弱。与伤药一样，按照使用3次的份量装在容器中。





物品
NORMAL ITEMS

长期的远征，身体必定会受到不同程度的伤害。另外，在战场上还必须利用一些特别的钥匙来克服吊桥、关卡大门带来的困难。所以，各地的商店里，也开始出现了专门对应这些情况的物品。

非卖品
RARE ITEMS

有一些东西是商店里也无法买到的。这一点在很久以前就已经在阿卡内亚大陆的许多旅行者之间传开了。据说能够得到这些物品的人，将会受益无穷。



⑪盗贼之钥

阿卡内亚大陆中著名的大盗贼所制作的、能够伸缩变形的超级万能钥匙。除了宝箱之外，吊桥、大门都能够轻易地打开。是所有的盗贼所渴望得到的东西。

⑫艾奥特之盾

由号称大陆第一名匠的防具职人亲自制作的特殊盾牌，外观精湛美丽。而装备上它时，还能够令装备者在对抗任何敌人时都不会处于劣势。是世界上惟一的一个神奇盾牌。

⑬银卡

Silver Card

集合了全阿卡内亚大陆各种商店以及负责经营的工商会议所专门为定期采购的顾客发行的特别商店优惠卡。只要向店员出示该卡，所有的商品就都能够以通常市价的半价购入。

⑭会员卡

Member Card

有一种商店只允许专门的会员才能够进入购买里面的商品。这类商店的来历以及其出售的商品来路一概不明，在这里能够买到许多普通商店绝对买不到的商品。惟一能够证明会员身分的，就是这张会员卡了。

⑧门钥匙

专门用来开各种门锁的钥匙。在通常情况下，只有特定的钥匙才能开特定的锁。但是这种钥匙的前端由于是可动式的，所以能够随着锁孔的不同而变形，基本上各种各样的锁都能够打开。不过一把钥匙只能使用一次。

⑨吊桥钥匙

在城堡等许多地方都设置有吊桥。在和平时期，吊桥都是作为渡河工具使用的。不过在战斗时，吊桥就会被收起。吊桥钥匙是专门用来启动吊桥用的。

⑩宝箱钥匙

盗贼们经常喜欢使用的、专门打开宝箱用的钥匙。虽然这种钥匙原本是盗贼专用的，但到了后来，随着战争的爆发，各地的盗贼、海贼、山贼们也为了趁机大捞一把而开始将这种钥匙大量卖给商店，再由商店卖给军队。



人类的能力是有极限的。但是当能力极限这一问题，放置在名为战争的极限、残酷的世界中时，就会经常成为人们的致命伤。这些提升能力的物品，是利用了魔法和神的力量，为了超越极限而被制造出来的物品。

①力量指轮

Power Ring

封存着拥有强大力量的龙的力量的指环。当力量低劣的人装备它时，就会提升攻击力。

②速度指轮

Speed Ring

在基座上镶嵌有受到了祝福的宝石，能够令持有者敏捷性大增，同时攻击回避率、再攻击率也会上升。

③龙之盾

盾牌的表面是由艰苦的龙的鳞片制成，中心部分则是龙的浮雕。虽然在使用之后盾牌就会消失，不过防御力能够增强许多。

④秘传之书

经历了无数次激战的勇者所著作的、记载了他们的心得体会的稀世之书。如果能够掌握这本书中的内容，那么战斗的技能就能够得到大幅度的提高，并且能够经常采取攻击敌人要害的招式。

⑤天使之衣

天使所穿着的、能够保护他们的羽衣。当穿上这件羽衣的人，就能够得到神的加护并提高体力。由于是非常神圣的物品，所以很难得到。

⑥指南书

Manual

由锻造工匠、刀匠们编著的、记载了各种各样的武器的使用方法的书本。当熟记了书中的内容之后，即使是从来没有用过的武器，也能够了解并知道使用方法了。

⑦女神像

雕刻家们使用石灰岩雕刻的雕像，之后再将灵魂注入在雕像之中。因此能够得到女神幸福的祝福，攻击命中率、回避率都能够提到提升。

⑧长靴

使用轻量的金属制作成形，并将魔法之力注入其中的长靴。在上面使用了天马的羽毛作为装饰。装备它的人，能够提高移动能力。

⑨除魔符

采用了象征着神的十字架的力量，能够抵抗邪恶的魔法力量的神圣护身符。上面的图案是月桂树的雕刻。

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

■国家概要……………………………42
■人物介绍……………………………44
■武器介绍……………………………47

Another Tale



外传
Fire Emblem
——Another Tale
机种：FC
发售日：1992年3月14日
售价：6800日元
销量：32万
民间汉化版：有



巴伦西亚篇

掌管巴伦西亚大陆的，是两位从古代就一直存在着的神——美丽温柔、能为大自然进行调和的大地母神米拉，以及代表着力量、欲望与征服自然的多马神。也就是说，大陆长久以来一直是被两股完全相反的力量所充斥着。这也正是两位神灵长期反复着斗争的根本原因。

后来，两位神灵都认为这样的斗争已经没有任何的意义，于是在互相提出了条件后，订下了一个契约——将巴伦西亚大陆一分为二，北方地区由多马神统治，南方地区由米拉神掌管。两神各拥有大陆一半土地，两地的人们也过着井水不犯河水的生活。

到了后来，南北两方渐渐地出现了许多独立的国家。北方地区成立了利格鲁王国，是所有骑士之国的榜样；而南方地区则建立了索非亚王国，是个提倡和平、文化与自由的国家。根据互不侵犯条约，数百年来两国都独自的发展和演变着。

但是，随着两神渐渐淡出实际的管辖之后，所谓的和平条约开始逐渐被人们所遗忘。在长久的和平中逐渐堕落的索非亚人民开始丧失了对米拉神的信仰心，同时也减弱了米拉神的力量。如此一来，两位掌管大陆的神灵的力量平衡也被破坏，最终招来了史无前例的巨大灾难。不过，这对那些野心勃勃的人而言，国家的混乱，只会令他们暗中窃喜。一直期望统治整个大陆的邪神多马，趁着米拉神力量减弱这一大好时机，开始为达成自己的野心而展开了行动。

利格尔王国

R I G E L



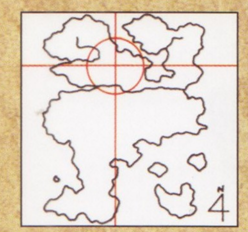
建国年——不详

沉沦于野心的国家

拥有巴伦西亚大陆北部全部地图的骑士大国，由于国家被多玛神所统治，所以几乎绝大部分的人都企图以力量和欲望来征服整个大陆。

利格尔王国与索菲亚王国的命运其实是表里一体的。索菲亚王国在饱受利格尔的蹂躏之后，不仅令该国的米拉之神的力量衰弱了下去，也使利格尔王国对该国的进攻失去了意义。

另外，利格尔王国的地图肥沃、气候宜人，由于靠近内海的缘故，水资源也非常丰富。不过国土的内陆一带，也一样存在着沙漠与火山。



文化

在由阿鲁姆将索非亚、利格尔两国统一之后，米拉教的教法也侵透到了原利格尔王国内。

国徽

利格尔王国

中央的格里芬（希腊神话中狮身鹫首的怪兽）代表了力量及征服。纹章周围是摆成了十字形状的武器，下方配置的是代表了胜利的月桂树。给人一种强烈的战斗印象。

军事

在两国统一之后所诞生的巴伦西亚王国内部，骑士团拥有较高的地位，并且也会由原利格尔王国的高官来负责统率。担任骑士团团长的，是原解放军的库雷贝。

索非亚王国

S O F I A





建国年——不详

索非亚王国位于巴伦西亚大陆南部一带。整个国土面积甚至比利格尔王国还要辽阔。国民们大部分都是拉米神的教徒，崇拜温柔的拉米之神。

文化

在明白了米拉神的衰退是招来战乱的原因之后，米拉教的信徒恐怕还会比以前增加数倍吧。

国徽

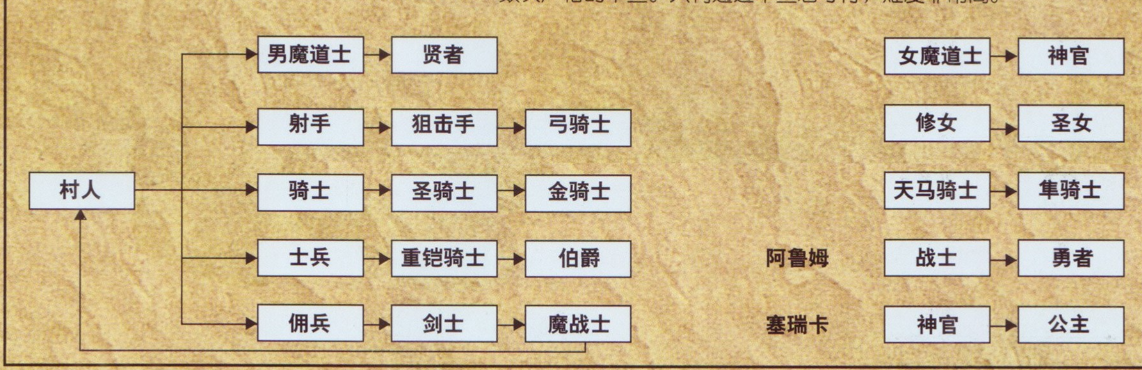
四周都是以树木的枝叶图案为主。中央所站立的两只白鸽表达了愿与自然共存的美好愿望。最下方则是教会的图标，非常符合这个信仰之国。

军事

由于诞生了统一国家巴伦西亚王国，所以在索非亚出身的骑士、士兵们，也都进入了统一国家的军队。其实也有许多赫赫有名的将军们加入。

巴伦西亚大陆的职业形态

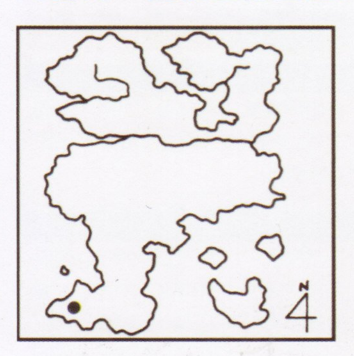
在这片大陆上，人民的阶级，也就是说职业的划分，要比阿卡内亚大陆更加细致。想要到达每个阶级的最高级职业，都要经过米拉神的下仆们数次严格的审查。只有通过审查后才行，难度非常高。



RIGEL

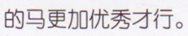
Arum

阿鲁姆·拯救巴伦西亚大陆的英雄



金骑士是巴伦西亚大陆独有的阶级。比阿卡内亚大陆的骑士阶级中的最高级——圣骑士还要强大。能够获得这一称号的人可以说是寥寥无几，只有被称为精英的人才能够获得该称号。

金骑士所乘骑的马匹是经过了特别养育的马。其最大的特征在于：与其他种类的马相比，拥有怪物般强大的力量。由于金骑士需要穿上重装备作战、而马自身也被厚厚一层铠甲所覆盖，所以在体力、力量等方面，金骑士的马需要比一般的马更加优秀才行。





金骑士 马



PERSONAL HISTORY

590 年	阿鲁姆出生。但出生地、父母身分一概不详。
600 年	在童年时期，阿鲁姆与塞瑞卡共同生活在一个小山村中。
606 年	接受了义勇军的邀请，展开了以打败利格尔王国大军为目标的旅行。
同年	在利格尔王国的多马神殿内，与一起打败了邪神。

身分颇有几分神秘色彩的青年。由于为大陆的未来深感担忧而投身于战乱之中。而率领另一支义勇军的少女塞瑞卡，则是他的青梅竹马。在担任了义勇军的领袖之后，他势如破竹般地攻下了利格尔王国，并和国王展开了对峙。然而在打败了国王后阿鲁姆才得知，原来自己是国王的亲生儿子……

战争结束后，阿鲁姆担任了新生王国——巴伦西亚王国的首任国王。

SOFIA

塞瑞卡・索非亚的公主



Cellica

PERSONAL HISTORY	
590年	塞瑞卡出生，但出生地不明。
600年	童年时一直与阿鲁姆一起生活在村子里。
606年	从诺瓦寺院出发，立志要让米拉神复活。
同年	在利格尔的多马神殿中与阿鲁姆军汇合，两人一起打败了邪神。

虽然手持神剑法尔西昂、给予邪神多马最后一击的人是她的好友阿鲁姆，不过如果没有塞瑞卡大军的英勇作战，那么阿鲁姆的大军是不可能获得这样的成就的。

年轻尚青的塞瑞卡和阿鲁姆两人在两个大国的斗争中虽然也曾有过一些不和的时候，但最终两人还是超越了这一困难，走到了一起。后来，塞瑞卡成为了巴伦西亚王国的初代王妃。

隼骑士 隼

隼仅仅存在于巴伦西亚大陆、非常稀有的动物。与天马相比性格多少更加狂暴一些，据说它们也会食用一些人们所饲养的家畜。另外，虽然想要与隼之间建立友好的感情是非常困难的事情，但是隼一旦对某个人产生信赖后，就会终生跟随这个主人，永不背叛。想要驾驭隼，就需要天马骑士们良好的技术才行。

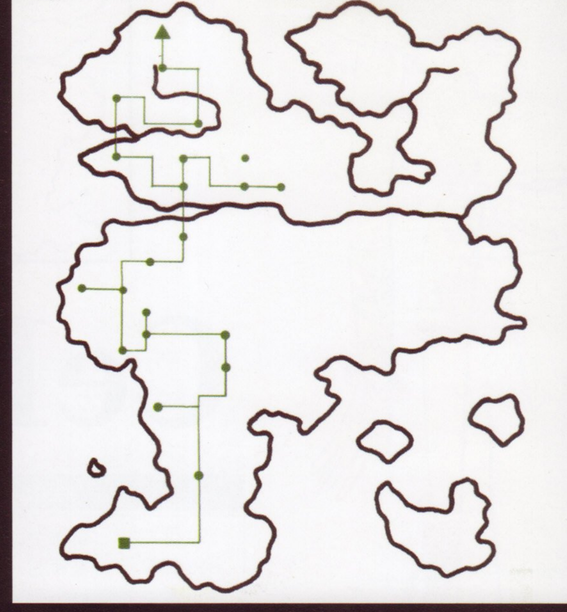
被神挑选的青年，担负了改变大陆历史的重担

青年阿鲁姆的剑术老师，是原索非亚王国的圣骑士、以勇者之名名震大陆的麦森。自幼接受麦森指导的阿鲁姆，他的剑技也日益炉火纯青。

一天，阿鲁姆得知索非亚王国的人民在利格鲁王国的压迫下，正处于水深火热之中，为此他心痛不已。此时，一位索非亚的解放军战士拜访了他所在的村落。这位战士的目的，是希望麦森和阿鲁姆能够加入他们的解放军。虽然麦森拒绝了这一邀请，不过阿鲁姆却没有遵照麦森的意思，毅然加入军队，迈出了打败多马神的第一步。

在前往利格尔的路上，他们与解放军汇合。而来到了索非亚城之后，他更得知了自己的青梅竹马——塞瑞卡也正率领着另一批解放军英勇抗战着。但是，两人阔别多年的见面会，却因为双方的意见无法达成统一，最终以一场吵架而结束。

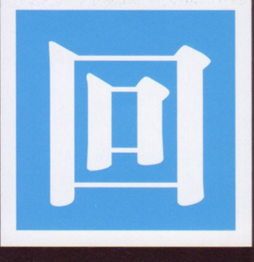
在经历了漫长的行军之旅后，阿鲁姆在利格尔城内与皇帝展开了对决。然而，皇帝在战斗中却不对阿鲁姆进行任何攻击，抱着深深的疑问的阿鲁姆，在打败了皇帝之后才得知，原来皇帝竟然是他的亲生父亲！伤心之余，阿鲁姆在多马神殿中与塞瑞卡汇合，两人一起率军打败了邪神，为这场战斗打上了休止符。

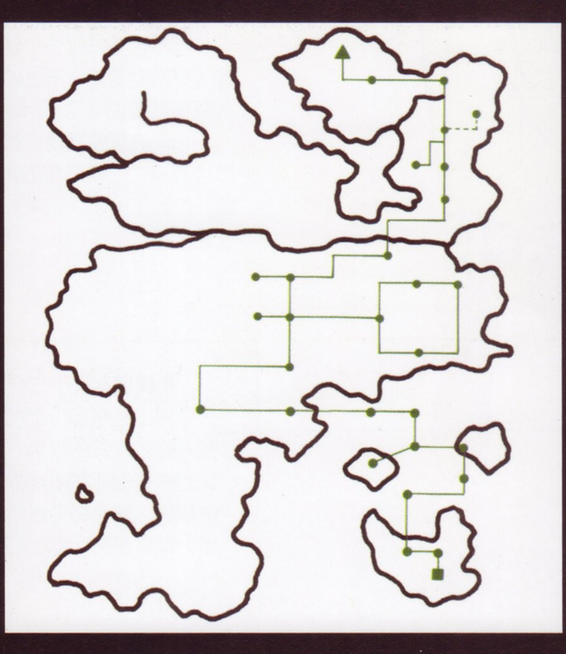




阿鲁姆进军路线

塞瑞卡进军路线







诞生在索非亚王家的塞瑞卡，在年幼之时曾经险些成为宰相多泽野心下的牺牲品。当时，是隶属于索非亚王家的圣骑士麦森将她救了出来。因此，塞瑞卡的童年是和阿鲁姆、麦森等人一起在村落中度过的。

后来，塞瑞卡被送到了位于索非亚王国西南方诺瓦地区的某座修道院中。她在那里接受了修道院的院长——大祭司诺马的严格指导，成为了一名神官战士。

因为诺瓦地区也是隶属于米拉教的管辖范围内，所以塞瑞卡对米拉神力量的弱化、气候的异常变化以及人世间的混乱一直忧心忡忡。后来在战争爆发后，塞瑞卡带着修道院的同伴们一起，为了令米拉神复活而朝米拉神殿出发了。

在途经索非亚城时，她意外地遇到了以前的好友阿鲁姆。但是，由于两人对拯救大陆看法的背道而驰，结果没能令他们团结合作，不得已，双方很快便分道扬镳了。

终于来到了米拉神殿的塞瑞卡一行，扫除了神殿内的利格尔士兵外，还打开了地下的水门，使得阿鲁姆军能够自由地出入这里。随后，塞瑞卡的大军一路朝多马之塔前进，在与阿鲁姆的军队汇合后，共同打败了邪神多马。

富有纯真的灵魂，尝试复活大地母神



枪 LANCES

①

②

③

④

①格拉迪乌斯

像鱼叉一样分为三个尖端，既可以在战斗中使用突刺，也可以进行投掷。枪尖与普通的枪相比，具有更高的杀伤力，能够轻易给予敌人致命的伤害。据传该枪一直存在多马神殿中的某个宝箱中。

②流星

其攻击极度恐怖，还拥有能够令魔物们都四处躲藏的神圣之力。能够得到这把枪的人，不仅直觉会变得更加敏锐，甚至还能够瞬间判断出敌人的要害所在，并立刻施予致命一击。另外，这把枪的持有者所受到的伤害还能够自动痊愈，因此该枪极为珍贵。

③太阳

与流星枪相同，拥有神圣的力量，因此极为珍稀。枪柄部分是以普照大地的太阳作为装饰。装备了该枪的人会被一股温暖的能量所包围，在战斗中所受的伤害也会自动回复。由于该枪比较重，因此使用者的敏捷性也会下降不少，但是攻击力极高，以恐怖的破坏力而著称。

④月光

和之前的流星、太阳一样，在很久以前便被魔物夺走，是十分珍贵的神圣之枪。它能够让对手的地形优势无效化，同时也有很高的攻击力。在柄上镶着能够照亮黑夜的月亮型装饰，并拥有回复效果。





枪 LANCES

弓 BOWS

石器时代出现的打击系武器，转眼间便成为了最常用的武器。和用打击系的武器进行近身战相比受到的伤害比较少，还能比对手先进行攻击。

①骑士枪

对普通骑士，圣骑士和黄金骑士都有特效。相比突刺效果来说，还是打击效果比较高。

②钢枪

拥有中等攻击力的钢铁枪。由于其重量的问题，会对敏捷性造成一定的影响。

③银枪

沉睡在森林的宝箱中，攻击力非常高。在战斗中能够发挥出非常大的威力。

④投枪

为近身和间接攻击而准备的枪。拥有很长的投掷距离，握柄上有特殊的特征。

⑤圣枪

枪上受到了神的祝福。对异形生物有特效，会向对方的要害进攻。

⑥圣弓

在箭的尖端附带着神圣的十字架，会让邪恶者受到非常大的伤害。由于神的祝福，还具有回复效果。

⑦银弓

弓的前端有银的倒刺，以高攻击力和高精准度而著称。好像在某个财宝争夺中被藏了起来。

⑧钢弓

一般都是敌方弓箭手的装备，攻击力较低。弓上有细微的刺，给人粗鲁的感觉。

剑 SWORDS

巴伦西亚大陆的武器与阿卡内亚大陆的武器相比，更加注重耐久性。这也是当地武器的一大特点。虽然大部分武器都十分相似，但由于这里的人更倾向于制造高耐久的武器，所以也创造出了一些新品种的武器。



①法尔西昂

与诞生于阿卡内亚大陆的神剑一样，不仅名字相同，就连外形也是一模一样。

不过，根据巴伦西亚大陆的一些文献记载，这把神剑的由来至今不明。不知道这把剑与两个大陆的历史到底有些什么样的关联，说不定其中隐藏着什么重大的秘密。

②圣剑

拥有神圣的祈祷力量的圣剑，邪恶的人不仅无法碰触它，被其砍中的话还会受到致命的伤害。是残存数极为稀少的贵重剑。

③王家之剑

继承了王家血统的男子，也就是说只有阿鲁姆一人能够使用这把剑。该剑拥有能将持有者的伤痊愈的能力。

④勇者之剑

虽然看上去没有什么厚重感，但却是用坚固的素材制作的。因此极易使用且威力强大。一些擅长使剑的战士们尤其爱用该剑。

⑤暗黑剑

由于其威力实在过于强大，所以连使用者本身也会受到其波及而受伤。一些运气极好且有强大的意志力才能好好使用。

⑥雷剑

该剑与阿卡内亚大陆所拥有的雷剑外形、效果完全相同。相信最早是诞生于阿卡内亚大陆，后来流传到巴伦西亚大陆的。

⑦银剑

与阿卡内亚大陆的银剑一样，属于比较贵重的武器。除了在实战中能够发挥出其应有的威力之外，其美观的外形也极具观赏性。

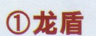
⑧钢剑

由于用钢铁制作，所以硬度较高，但价格相对比较便宜。只是由于该剑握在手上会感觉比较重，需要一定的腕力才能使用自如。



作为防具的盾牌在巴伦西亚大陆中大量存在，同时也是大陆的固有文化。根据材料的不同在作用上有很大的差别。是战斗中非常重要的宝物和必备的装备品。





①龙盾

是从其他大陆运入的，由于用龙的鳞片制作，对魔法有很高的防御力。

②圣盾

米拉教会制作的。用米拉神那无形的力量来封住怪物的攻击。

③封魔盾

能够感知魔法的力量，并将其吸收，施以特殊的封印。

④银盾

用纯度非常高的银制作而成的盾牌，对直接攻击有非常高的防御力。

⑤钢盾

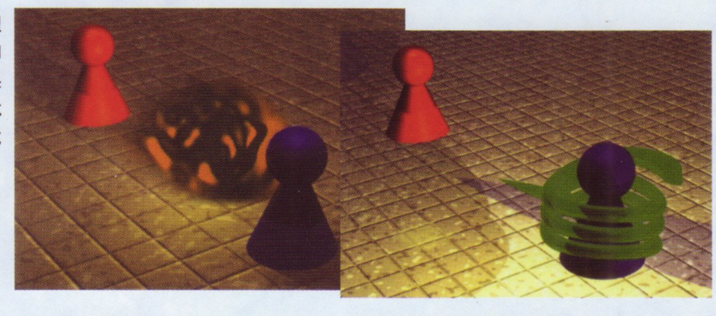
由多块被锻造过的钢铁构成，非常沉重。其坚固性在战斗时非常有用。

⑥皮盾

表层贴合着多重皮革，能吸收、缓和对手击打造成的冲击。



祈祷师咏唱的特殊魔法，基本原理和幻影相同，都是召唤援军。但和咏唱幻影需要很多体力相比，召唤魔法只需要以轻微的体力为代价就可以了。活用召唤魔法能够左右战局。





妖术就是妖术师和祈祷师所能够咏唱的黑魔法。这些职业只存在于敌对的利格尔军。妖术以邪恶的怨念为源头，非常强力。对于魔法防御能力差的人有一击必杀的效果。

①多拉

在大气中存在着一些有毒物质，用强烈的意念力将其收集并聚集成迷雾向对手释放。虽然一击没有什么威力，但咏唱者的负担较小，要时刻警戒被连续攻击。

②史莱姆

饲育邪恶的软体生物并操纵其来危害对手的法术。这个生物只存在于巴伦西亚大陆北方的一部分地区，所以这个妖术除了利格尔军外很少有外人知道如何使用。



指轮 RINGS

指轮是巴伦西亚大陆的独特文化产物之一。当然这里指轮并不只是装饰品，各自在战斗时拥有惊人的神秘力量。无论男女和职业，通用性非常高，是很贵重的物品。

①圣指轮

正如其名，给装备者以祝福并有疗伤效果的指轮。指环上刻着特殊的花纹。

②天使指轮

给予装备者幸运的祝福，对处于成长期的人有特别的恩惠。

③祈祷的指轮

当装备者受了重伤时，为了保护身体，将精神状态集中于攻击。

④速度指轮

带有强力磁场的指轮，能够使装备者的身心进入非常轻快的状态。

⑤魔道指轮

让装备者的魔力增幅，使魔法的射程大幅度延长。是魔道士所垂涎的道具。

③死灵

等级较高的召唤师和祈祷师才能掌握的法术。将强力的邪念化成骷髅的形状，使其出现在对手面前并施放清白色的灵气。正如其名，受到这个法术的攻击会有生命危险。

④梅杜莎

妖术中最恐怖最邪恶的法术。用堆积的怨念来产生奇怪的梅杜莎的头，只要看到了它的眼睛就会受到死亡的威胁，是必须要回避的法术。

⑤陨石

通过召唤魔法凭空召唤出的战斗种族，召唤出的种族根据祈祷师能力的差异。召唤效果总共有六种，每种都是强力的援军。特别是会自我分裂的ビグル，被召唤出要立刻改变战术。



在阿卡内亚大陆使用魔道书鸣唱出的魔法在巴伦西亚大陆被统称为黑魔法。同时在巴伦西亚大陆，魔道书拥有必须要吸收咏唱者的生命力才能产生魔法效果的特征。



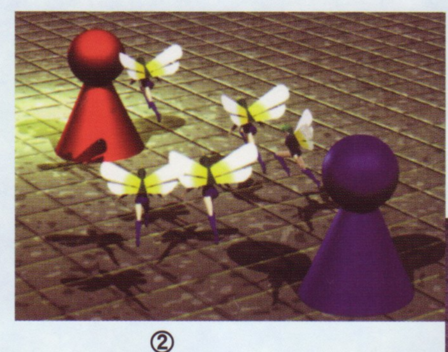
①

①风之刃

巴伦西亚大陆所流传的魔法。牺牲了飞行系敌人的效果，但对其他敌人都十分有效。

②天使

出现拥有神圣灵气的天使，将现实中的恶灵清除。





②

③雷电

在敌人顶上产生落雷。根据天气情况也有很难控制的情况。

④火焰

向敌人施放一团火焰，是最基本的黑魔法。越是优秀的魔法师越能发挥它的力量。





③

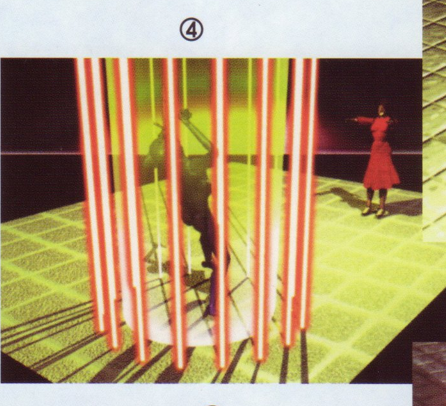
⑤吸星术

能夺取敌人的体力转换为己有的特殊黑魔法。战斗时受伤的话，用此魔法能同时进行攻击和回复。

⑥圣光

向对手施放带着神圣力量的光，威力很大。

④





⑤

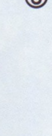
⑦诸神之黄昏

以黑魔法中威力最强而骄傲。在地面上疾驶的红色火焰将敌人瞬间包围。

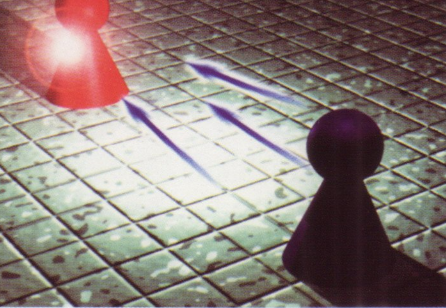
⑧箭

将人工造出的冲击波以箭的形态射向对手。





⑥







⑦

⑧

白魔法 WHITE MAGICS

回复系的魔法被统称为白魔法。根据个人的资质来决定能修得的魔法种类。削弱自身的力量来治愈同伴受的伤。

①回复
是战场中使用最频繁的白魔法。能替自己身旁的同伴疗伤，其效果跟使用者的能力大小有关。

②治愈
在后方为在前线战斗而受伤的士兵进行回复的白魔法，会使用的人并不多。

③支援
最优秀的回复魔法，替战场上的所有同伴疗伤。这个魔法的使用者要有濒临死亡的觉悟。

④传送
无视物理距离，将身旁的同伴送到想去的场所的魔法。

⑤幻影
将一些不存在的战斗力实体化，召唤在战场上后让战况导向我方。

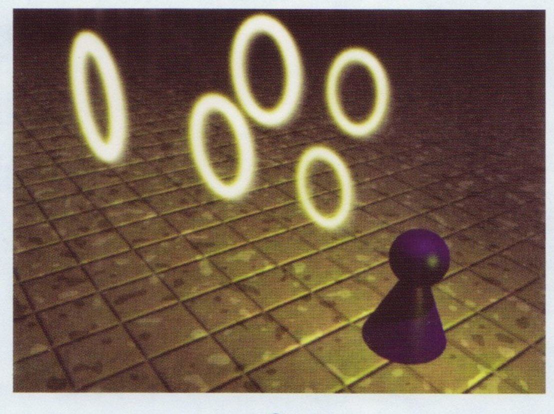
⑥净化
能消耗肮脏的怪物非常多的体力，是攻击用的白魔法。



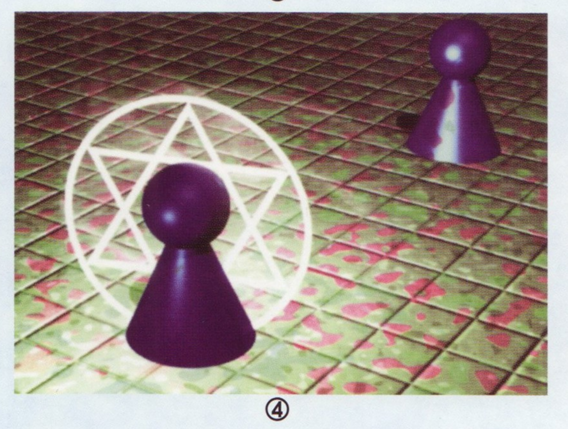
①



②



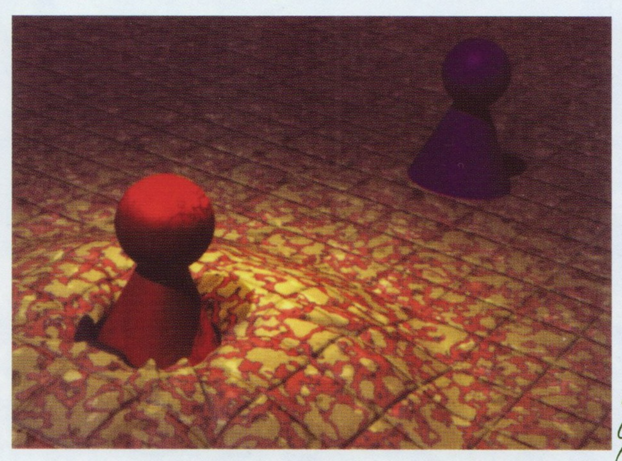
③



④



⑤



⑥



文：火花天龙剑 天下第七

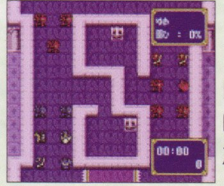


阿卡内亚大陆战记

1995年4月，任天堂和卫星数字音乐放送株式会社(St.GIGA)合作，推出了基于SFC主机的游戏卫星传送业务。玩家需要购买专用的卫星接收器、专用记忆卡和专用卡带，当时价格为18000日元。现在几乎买不到，不过买到也没有用。这项业务从95年4月开始一直持续到了2000年6月30日，期间放送了很多卫星游戏，《BS FireEmblem 阿卡内亚战记》也是其中之一。因为游戏中加入了很多语音和音效，模拟器ROM中是无法保存的，所以我们玩到的ROM都没有声音。

《BS FireEmblem》的内容相当于《纹章之谜》的外传，时间设定在《纹章之谜》第一部的两年之前。每次游戏的放送时间为1个小时——首先是有配音的情节介绍，然后是游戏系统说明，之后进入游戏(玩家只能在规定的时间内进行游戏，放送结束后就不行了)，最后又是一段情节说明。

第一章 帕雷斯陷落



前言

这一切都开始于两年之前，在很久以前被传说中的英雄安利封印起来的黑暗龙梅迪乌斯在经过了一个世纪的岁月之后在多尔亚地区苏醒了，地龙王梅迪乌斯用自己强大的力量重建了黑暗帝国多尔亚，同时与格鲁尼亚、马其顿两王国建立了同盟关系。

面对这种情况，阿卡内亚王国及其同盟国奥尔良、阿利提亚一起组织了数万人的大军前去讨伐，但由阿卡内亚贵族率领的同盟军在同格鲁尼亚的战斗中无法抵抗对方大将卡缪的进攻，大败而归。而在米谢尔王子率领的马其顿龙骑士团的面前，阿卡内亚大军更是遭到了毁灭性的打击。软弱的阿卡内亚国王因为受到战败的刺激便躲在王都帕雷斯城不再出来……

帝国军很快就攻到了帕雷斯城下。收到从帕雷斯发出的求救信号后，阿利提亚国王科内利亚斯立即率兵连同同盟国格拉王国的部队一起前来救援，可是途中和卡缪将军的格鲁尼亚军发生了战斗，战况处于胶着状态。就在这时，格拉国王基奥突然叛变投靠了帝国，结果阿利提亚军连同国王科内利亚斯一起全部壮烈牺牲。与此同时，一直和马其顿龙骑士团陷入苦战的北方大国奥尔良也悄悄下达了撤军的命令。两大同盟国战败的消息震惊了帕雷斯王宫内的所有人，大家纷纷陷入绝望，守城官兵的士气大减，每天都出现了许多逃兵。

此时，帝国军已经攻入王宫，万般无奈的国王命令祭司博亚与少数随从带领公主尼娜秘密出逃，但尼娜却不肯抛下父亲，不得已博亚对尼娜使用了催眠杖。当尼娜再次醒来时，发现博亚和几名士兵均守在自己身边。

尼娜："这里是？"

博亚："还在城里。我们被帝国军包围了。公主殿下，请原谅我们擅自带您出来。"

尼娜："不，我也有些太任性了，应该道歉的是我。那么咱们现在怎么办？"

博亚："没办法，看来只有投降了。您不用出面，我去和他们交涉。"

米蒂雅："博亚阁下！怎么能不战而降呢？我不想这样！我决不向这些家伙投降！"

博亚："米蒂雅啊，不要任性了。你想把尼娜殿下也卷入战斗吗？公主是阿卡内亚百姓们最后的希望。要是公主有什么不测可怎么办？"

米蒂雅："……这样啊，对不起。"

尼娜："博亚，我和米蒂雅的心情是一样的。即使是我命中该绝，我也要坚持到最后。米蒂雅他们能和我一起战斗的话，我就把最后的希望托付给他们。博亚，请答应我的请求。"



博亚："您要是有这个决心，那我也没什么可说的。一切都听您的，守护神纳加也会保佑我们的。"

尼娜："谢谢。米蒂雅，那就拜托你了。"

米蒂雅："尼娜殿下……"

尼娜："特姆斯、米谢朗、托玛斯、米蒂雅，我要和你们一起战斗，我永远也不会忘记你们。"

米蒂雅："好，大家上吧！让帝国兵知道我们阿卡内亚也有真正的骑士！"

进入战斗

游戏总共进行48分钟。尼娜HP减到0时游戏结束。各人的能力值按X键可察看。同时按开始、选择L、R键可回到每回合最初。打败古贝尔可得到1000点分数。开宝箱可得到500点分数。开宝箱需要有钥匙。打败古贝尔后每回合敌军都会出现增援。尼娜和博亚是司祭，最开始没有能够攻击的武器，只有回复杖。回复杖一次可回复10点HP，耐久度是20。此外还有大回复杖，一次可以回复20点HP。远距离回复杖可为不在身边的同伴回复10点HP。宝箱里面的魔道书是司祭的攻击武器。米蒂雅是圣骑士，圣骑士在骑马状态时只能装备枪系武器。下马后只能使用剑系武器。此外下马前后移动距离也不同。特姆斯和米谢朗是装甲骑士，可以使用枪系武器。注意手枪是可以进行间接攻击的。装甲骑士防御力高，但移动缓慢，魔法防御力也很低。至于托玛斯，他是弓箭手，只能使用弓系武器，进行间接攻击。本关BOSS用魔法攻击可轻松击败，时间上也比较富裕，玩家们可以挑战一下最高能得多少分。

战斗结束后

就在尼娜等人快坚持不住的时候，卡缪赶到了这里，他命令部队收起武器，从远处向尼娜等人喊话："阿卡内亚人你们听着，我是格鲁尼亚骑士团指挥官卡缪。我对你们的勇敢表示敬意，但再战斗下去也没有任何意义。还





是投降吧，我现在走过来，没有拿任何武器。我以格鲁尼亚的名誉担保不会欺骗你们。”

尼娜：“格鲁尼亚的卡缪……那个被称为恐怖黑骑士的将军，就是他带领军队侵略阿卡内亚，杀人无数。博亚，我恨这个男人！绝不能放过他！”

米蒂雅：“公主殿下，交给我吧。我来干掉他。我和他也有深仇大恨，最后能和他交手再好没有了。”

博亚：“等一下，米蒂雅，不要鲁莽。你这样做公主殿下会遭殃的。我是听说那个人很可怕，但同时非常厉害，他也许会保护公主殿下也说不定。”

尼娜：“博亚！我不需要什么保护！”

米蒂雅：“安静！（压低声音）卡缪过来了！”

米蒂雅拔剑向卡缪刺去，却被他轻松避开。

卡缪：“嗯！女的？抱歉没让你得手。不过，依靠这种偷袭的卑劣手段来袭击手无寸铁的人，看来阿卡内亚军队连骑士的荣誉也丢失了，没有不亡国的道理。”

米蒂雅：“住口！这就是用来对付像你这样的敌人的！说什么格鲁尼亚的荣誉？胡说！你们国家背叛了阿卡内亚，不是成为多尔亚的奴隶了么！你算什么！不过是奴隶部队的指挥官罢了！好了，废话少说，快杀了我！”

卡缪：“很遗憾，我不想杀你。尼娜公主呢？”

廊下的角落，尼娜拿起一把短剑，想要自尽。那把剑是刚才从米蒂雅手中掉落的。

博亚：“尼娜殿下，你干什么！住手！”

尼娜：“博亚，不要阻止我，我不想再活下去了。”

卡缪：“你就是尼娜公主？怎么阿卡内亚人都这么没有责任感？在格鲁尼亚即使是小孩子也不会说这种话。”

尼娜：“住口！我怎么没有责任感了，你这话什么意思！”

卡缪：“你是皇室，就要对你的国家负责。自杀当然简单了，但活下来的人怎么办？你要抛弃你的百姓不管么？”

尼娜：“是你们要逼死父王，居然还说出这种话！”

卡缪：“很遗憾，你父亲没有当国王的资格。整日寻欢作乐，置政务和百姓于不顾。其结果当然就是惨败，是他让百姓陷入了绝望的深渊。对你来说他可能是个好父亲，但对百姓来说他是最差劲的国王。这么说你可能接受不了，但是事实。”

尼娜：“阿卡内亚已经灭亡了，你们还想对我怎样！”

卡缪：“至少梅迪乌斯皇帝不想杀死公主。希望你能活下去，给阿卡内亚人民以希望。听说百姓对你还是很爱戴的，对人们来说你就是阿卡内亚的希望。”

尼娜：“啊……（哭声）”

卡缪：尼娜公主，不幸的战争已经结束了。我要先回格鲁尼亚，过几个月以占领军总司令的身分再回来。我虽然不是政治家，但看到这片荒芜的大地也感到很心痛，也希望能够尽早重建阿卡内亚。尼娜公主，你可以帮我么？和百姓们一起重建阿卡内亚。

尼娜：“……好吧。暂且相信你。但我对你的仇恨不会消失。”

卡缪：“只要您高兴，我的性命可以随时奉上。”

尼娜：“不，为了阿卡内亚我会忍耐。但总有一天，我会率阿卡内亚同盟的大军向多尔亚发起挑战。那时你要是阻拦的话可不容你，你给我记住。”

卡缪：“明白。公主，听说百姓仰慕您是因为您的美貌，可是现在看来好像不单单因为这个。”

尼娜：“……语言虽然无礼，但我接受你的恭维。”

卡缪（显得很高兴）：“哈哈哈哈。失礼了。像我们这种粗人不怎么会说话，请原谅。”

尼娜：“不必。我一定要变得更强大。博亚、米蒂雅，还有大家都听好。我决心不管遇到多大困难，受多大的苦也一定要把祖国阿卡内亚从帝国手中夺回来。现在委屈大家了，总有一天我们会在帕雷斯再见的！”

博亚、米蒂雅：“尼娜殿下！”

就这样，大陆上最大的城市帕雷斯被帝国占领了。尼娜他们的约定能够实现么？这要等到数年之后才能有答案。

第二章 红衣龙骑士

前言



草原之国奥尔良位于大陆东北部，自建国以来一直与阿卡内亚圣王国保持着良好的关系。此时，由马其顿公主密涅瓦率领的龙骑士团正在入侵这里，已经占领了大半国土。这一日，密涅瓦和天马三姐妹正前往某处而途经一个村庄，忽然听到下面有人喊救命，仔细一看原来是几个马其顿士兵模样的人在这里抢劫村民。“没想到军队里还有这样的败类……”心里这样想着，密涅瓦让飞龙坐骑降到地上，打算上前阻止。实际上这些人大多是一些马其顿的逃兵和当地强盗，冒充军队在这里行恶。密涅瓦走上前去，发现几名歹徒在跟一名男子大声说着什么，说着说着动起了手，几个强盗却居然不是那人对手，只得落荒而逃。

密涅瓦：“阁下这么厉害，请问尊姓？”

男子：“无名小辈而已。”

密涅瓦：“呵……是么。我对这些家伙的行为也很气愤，但被你抢先一步。”

男子：“你……是马其顿的密涅瓦殿下么？”

密涅瓦：“不错。你怎么认得我？”

男子：“听说马其顿有一位身穿红色甲胄的美少女，是被称为红衣龙骑士的天才武将。”

密涅瓦：“呵……不过是传言罢了。”

男子：“那些家伙好像不是正规军，是逃兵么？”

密涅瓦：“好像是，这是我军的耻辱。”

男子：“喔。我有事先告辞了。”



密涅瓦："阁下要去哪里？"

男子："去前面的城寨，听村民说那些家伙的老窝在那里，他们还掠走了一些村民，我不能见死不救。"

密涅瓦："什么？他们还有很多同伙？"

男子："村里人是这样说。"

密涅瓦："混帐，居然会这样。"

男子："那么我先走了。驾！"说着便上马而去。

密涅瓦："啊，等一下！已经走了……帕奥拉，我和卡秋亚、艾丝特去追他。你马上回指挥部去派些援军来。"

帕奥拉："明白。这里离指挥部不远，我会尽早赶回来，您也要注意安全。卡秋亚、艾丝特，密涅瓦殿下就交给你们了。"

密涅瓦："卡秋亚、艾丝特，咱们走！"

卡秋亚、艾丝特："是！"

就这样，密涅瓦、卡秋亚和艾丝特三人在那个男子之后向城寨奔来。另一方面在城寨中，龙骑士鲁贝恩和马其顿的司祭弗罗斯特正在争论着什么。

鲁贝恩："弗罗斯特司祭，下决心了么？"

弗罗斯特："你问几遍也没用。我不会背叛马其顿。"

鲁贝恩："什么？居然还说这种话。要是不听从我的命令就让你死在这！另外你还会连累你的家人，你不后悔么？"

弗罗斯特："嗯……我……到底该怎么办……"

进入战斗

游戏总共进行55分钟。密涅瓦或哈丁HP减为0时游戏也会结束。同时按开始、选择、L、R键可回到每回合最初。打倒鲁贝恩可得到1000点经验值，访问村子可得到500点，制压城寨可得到1000点。本关难度颇高，每回合敌方城寨都会出现增援，并且因为弓箭手较多，适当时候我方飞行系人员应改为徒步战斗。因为一开始没有会回复的人员，一定要抢在盗贼之前访问上方两个村庄获得伤药，前半个小时的战斗全靠它顶着了。三十分钟过后在进入我方回合时弗罗斯特会自动加入我方(之前他也不会主动攻击)。敌BOSS是个厉害角色，也只有密涅瓦能够禁得住他一次攻击，用她作诱饵用魔法或弓箭来干掉他吧。之后每回合都会出现小股山贼，没有任何威胁。

战斗结束后

众人注意远处飞来一匹天马，原是帕奥拉带领援军赶过来了。

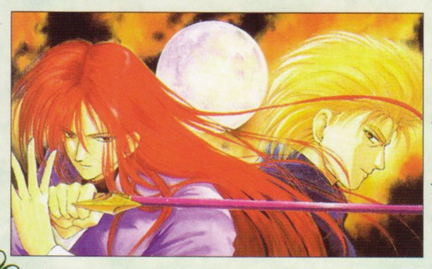
帕奥拉："密涅瓦殿下！您没受伤吧？"

密涅瓦："不用担心我们，援军来了么？"

帕奥拉："是，已经到了。"

密涅瓦："辛苦了。"

一名马其顿士兵走上前道："密涅瓦殿下，剩下的就交给我们好了。玷污了马其顿这个名字的人一定要受到严厉的惩罚。"正说着，忽然看到那名男子，"啊！那个骑士，不是奥尔良的哈丁吗？被称为草原之狼，好像是敌军的指挥官。我来确认一下。"



密涅瓦："不要胡说，那个人不是哈丁。"

马其顿士兵："可是看上去就是他啊……"

密涅瓦："我已经说不是了，退下！"

马其顿士兵："是，失礼了。"

哈丁："密涅瓦殿下，看来传言没有错，红衣龙骑士智勇与美貌双全。哈哈哈！下次希望在战场上能看到你。"说完，就驾马而去了。

密涅瓦："草原之狼……哈丁。"

帕奥拉："殿下，您说什么？"

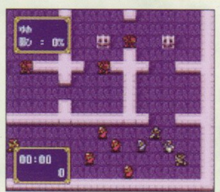
密涅瓦："啊，没什么。走吧。"

帕奥拉："是。"



马其顿的公主密涅瓦。人们对她又敬又畏，都称她为"红衣龙骑士"。

第三章 正义的盗贼团



前言

在阿卡内亚首都帕雷斯失陷之后，这一天有一男一女来到城外，男的名叫列卡多，女的叫蕾娜。

列卡多："哇！这就是被称为千年王宫的帕雷斯城？真大啊。里面一定有不少宝物，是吧蕾娜。"

蕾娜："啊……列卡多……你就不能不偷东西么？"

列卡多："什么？我可是义贼，为了帮助穷苦人甘冒生命危险去偷盗的！有什么不好？呵呵呵……"

蕾娜："可、可是……"

列卡多："话说回来，这么大的城一定戒备森严，不是那么容易就能混进去的。你先在这里等一下，我去找个保镖。"

蕾娜："啊？不是你一个人进城？"

列卡多："就算我再厉害也不能一个人去啊，很危险的。我去去就来。"

蕾娜："快点回来啊。"

列卡多："嗯！okok！没问题……不过保镖也不是那么好找的吧。"

列卡多漫无目的的到前边市集去了。这边只剩下蕾娜一个人。这时街上的一个小混混想要过来搭讪："嘿，能不能陪我聊聊啊？"

蕾娜："离我远点，我在等人。"

小混混："那又怎么样，就一会儿嘛。"说着，就想动手动脚。

蕾娜："不要！放手！"

这时一个男人突然在旁边喊道："喂！放开那个修女。"

小混混一愣："啊，开什么玩笑？你……是那巴尔！"话还没说完，就慌忙逃开了。

蕾娜："你是叫那巴尔么？我叫蕾娜，谢谢你。"

那巴尔："这里不是那么安全的，你要小心一点。"

蕾娜："啊，请等一下！那个……你可以当我的保镖么？"

那巴尔："保镖？"

蕾娜："对，我们正在寻找合适的保镖。"

那巴尔："是么。我可是很贵的。"

蕾娜："钱的话，列卡多会想办法……不过，真的很贵么？"

那巴尔："我也很需要钱。"

蕾娜："我这里现在只有1000金币，如果不够的话以后再补上。"

那巴尔："1000金币确实不多，可是如果你真的这么需要我的话我还是可以帮你的。"

蕾娜："啊！谢谢！那巴尔！"

修女蕾娜使那巴尔成为了同伴，而盗贼列卡多在这边发现了一个倒在地上的弓箭手。列卡多上前喂了他两口水，他才苏醒过来。

列卡多："你没事吧？"

弓箭手："啊，谢谢你。我叫卡西姆，你呢？"

列卡多："我是列卡多，你怎么会昏倒在这？"

卡西姆："我家里只有年幼的弟弟和生病的母亲，非常需要钱。听说这个地方有人会雇佣我，我就赶来了。可能是因为赶路太急一直不吃不喝，就倒在这里了。"

列卡多："原来是这样。那你就和我一起干吧。干的好有钱赚喔。"

卡西姆："真的？请一定带上我！"

正说着这时蕾娜也赶了过来。

列卡多："咦？蕾娜！怎么……旁边那人是谁啊？"

蕾娜："他是那巴尔，刚才遇到危险的时候帮助过我。"

列卡多："嗯？你是佣兵？"

那巴尔："怎么样？"

列卡多："哇！那得要多少钱啊！对了蕾娜，我也找到一个同伴。"

卡西姆："我是弓箭手卡西姆，是列卡多救了我。"

列卡多："嗨，那不算什么。"

蕾娜："呵呵。列卡多，是我误解你了。对于盗贼这个职业我不怎么了解，以为只有坏人才干这个呢，你肯定和他们不一样。治病救人也是需要钱的嘛。"

列卡多："你这么说我也怪不好意思的，哈哈哈。"

卡西姆："我是为了给母亲治病……"

那巴尔："你们要是撒谎，我把你们的舌头砍下来。"

列卡多："啊……哈哈哈……不要开这样的玩笑嘛。"

就这样，由这四个人组成的小团队来到了街市中的旅店，到了晚上一起研究如何潜入王宫。

列卡多："这个是巴雷斯城的地图。"

蕾娜："嗯？怎么得到这个的？"

列卡多："啊，这个啊，是一个游客……给我的。"

那巴尔："列卡多，把舌头伸出来。"说着便要拔剑。

列卡多："哇！不、不要啊。对、对了，地图是旁边那个屋里的，我只是借来看一下。"



蕾娜："随便拿别人的东西是不好的。那和强盗有什么区别？等一会我去道歉，以后别再这样了。"

列卡多："……嗯，再也不干了。我保证。"

那巴尔："列卡多，快点说计划吧。"

列卡多："啊，是是。首先，这里有城墙。我翻墙过去把门打开，之后让那巴尔你在前边打头阵，我和卡西姆随后支援，被你一剑没干掉的敌人就交给我们好了。"

那巴尔："挨我一剑没有不死的。"

列卡多："哇喔！我雇不起啊……唉，找到宝箱后看我的就行了。"

那巴尔："别忘了我会一直盯着你的。"

列卡多："讨厌！你以为我会自己把钱藏起来吗？"

那巴尔："不好说。"

列卡多："哼。我为了救济贫苦人而这么努力的想办法，可自己的同伴都不信任我，真是命苦的孩子啊！哇～～"

蕾娜："啊，别哭啊。那巴尔你说的确实有点过分了！列卡多多难受啊。"

列卡多："哇～～蕾娜～～"

蕾娜："列卡多，没事的，我信任你！"

卡西姆："那个……那巴尔，不能看着不管吧？修女完全被列卡多骗啦。"

那巴尔："列卡多！适可而止吧，离修女远一点！"说着又要拔剑。

列卡多："哇！好吧好吧。咱们接着说，蕾娜你就一直跟在我们后面。"

蕾娜："我也要去？"

列卡多："你要是不来万一碰到需要用转移杖的情况怎么办？再说，那巴尔说了蕾娜不去的话他也不去。"

那巴尔："我怎么不记得说过……"

列卡多："那个那个，不就是这么回事嘛！我明白的，那巴尔最怵女人了不是么？看你眼角的皱纹就知道你拿女人没办法。"

那巴尔："你就是狗嘴里吐不出象牙。"

列卡多："咦？那巴尔你看卡西姆这个人怎么把咱们说的话都拿本子记下来了？"

那巴尔："莫非是想向你学习当个骗子？"

列卡多："开什么玩笑！我如此活泼开朗外加极度乐观的人，卡西姆这阴险的家伙怎么学的来呢？"

蕾娜："那个……二位在唧唧喳喳说什么呢？"

那巴尔："列卡多！"

列卡多："是、是！不说了，我要先睡一小会儿，晚安。"

那巴尔："那家伙总是心情不错。我也休息了。"

蕾娜："好的，晚安。"

卡西姆："看来红衣剑士那巴尔也被列卡多的花言巧语给侃晕啦。"

蕾娜："是么？我看像是列卡多在被欺负啊。"

卡西姆："哈哈哈。你真是个好人。我也要休息一下了，你呢？"

蕾娜："我再呆一会儿。"

卡西姆："喔，那好。不用太自责哟。"

蕾娜："帮助别人真是这么难的事情么？我这是不是在犯罪啊？神啊！请您保佑我们吧！"

之后，众人半夜起来悄悄潜入了帕雷斯城。

进入战斗

游戏共进行53分钟。列卡多HP减到0时游戏结束。看一下地图，让人吃惊的是敌方居然全部由装甲骑士和盗贼组成，而且装甲骑士居然多达15个。可以想像一下如果加入战斗动画的话几乎就没有什么时间来进行游戏了。游戏一开始不要着急往左边走，那边有两个敌人：大叔傣伊斯和他女儿玛丽斯，都是厉害角色，



会在第18分钟我方回合时自动加入，在这之前接近他们就是送死。建议开始先把那巴尔用转移杖转移到左上方，尽量多干掉几个要逃跑的盗贼。面对装甲骑士，那巴尔的攻击力仍显太弱，还是等大叔加入后再去对付吧。40分钟后，敌方出现增援。

战斗结束后

终究因为寡不敌众，列卡多等人还是被俘虏了，卡缪和公主尼娜闻讯也赶了过来。

卡缪："我是格鲁尼亚的卡缪，现在帕雷斯由我来管理，你们就是那些盗贼？嗯？怎么还有修女？修女你怎么会作这种事？"

蕾娜："你是卡缪将军吗？我们确实是奔着财宝闯进来的，但我们是为了阿卡内亚的百姓！你知道阿卡内亚的百姓们在多尔亚军队的统治下遭受了多大苦难吗！多少人家园被毁，农民失去土地，连饭都吃不饱，你的良心不会受到谴责吗？"

卡缪："修女，我对现在阿卡内亚的惨状也很心痛，但我是军人。我的祖国格鲁尼亚受多尔亚帝国的支配，我不能违抗皇帝的命令。"

蕾娜："卡缪将军！你甘愿作多尔亚的走狗吗？"

卡缪："你这么想我也没有办法。"

尼娜："等一下！卡缪将军，你并不是多尔亚军的走狗。你违抗麦迪乌斯皇帝的命令还给了我作为公主的名誉和自由，在你的内心里是憎恨多尔亚的。"

卡缪："……也许是这样。但，我又能做什么呢……"

尼娜："就放这些人走吧。修女啊，这些财宝你们带走，分给那些穷苦人吧。"

蕾娜："……你，就是尼娜公主？啊，谢谢！这些财宝能够救很多人的。"

尼娜："卡缪将军，拜托你了，放了这些人吧。"

卡缪："……哈哈哈。既然是尼娜公主的命令，那就这么办好了。"

于是卡缪带着众人走出城来。

卡缪："从这里一直往前走就行了，你们走吧。"

列卡多："太好了，再见！"

蕾娜："谢谢你，也请你转达我们对公主的感谢，这恩情我一生也不会忘记。"

列卡多："蕾娜，快点。要走了！"

蕾娜："那么再见了。"

第四章 开始的时候



前言

被称为千年王宫的帕雷斯，被格鲁尼亚的名将卡缪占领已经两年的时间了。卡缪违抗多尔亚皇帝梅迪乌斯的命令，暗中保护着公主尼娜，但这一切都没有逃出梅迪乌斯的眼睛，此时，他正向部下布尔扎克交待着什么。

梅迪乌斯："布尔扎克，这次你要把尼娜活着给我带回来。"

布尔扎克："是！交给我办好了！不过，万一卡缪将军叛变可怎么办？"

梅迪乌斯："所以这次我会让你率领多尔亚的精兵前去，卡缪如果从中作梗就格杀勿论！"

布尔扎克："是！"

数日后，卡缪得到消息，多尔亚精锐部队正在向帕雷斯移动，其中圣骑士50名，骑士70名，士兵100余名，实力不容小视。卡缪明白他们这次来是想把尼娜带回去充当威胁阿卡内亚的人质，于是他叫来公主，劝她立即前往奥尔良投奔哈丁公爵。

尼娜："那你怎么办？你留在这里不是很危险吗？"

卡缪："这个我早就想到了。"

尼娜："那么说，你终于下定决心弃暗投明了！"

卡缪："尼娜，不是的。虽然我不惧怕多尔亚帝国和梅迪乌斯，但格鲁尼亚王国是我的全部，我不能背弃它。"

尼娜："那你为什么还要帮助我？你会因此成为罪人的。留在这里你会被杀的！"

卡缪："不是跟公主说过么，我这颗项上人头随时可以奉上，现在是时候了。"

尼娜："我不要！我不要用你的牺牲来帮助我。"

卡缪："哈哈哈，尼娜你还是小孩子啊。还记得两年前咱们刚见面时你说总有一天要率领阿卡内亚大军反抗多尔亚的。被人们称为阿卡内亚白玫瑰的你，在这两年的时间也作了不少事情，一旦时机成熟，完全有能力把人民组织起来对抗多尔亚。难道因为一时感情用事，你就要让这一切努力白费？你竟如此软弱吗？"

尼娜："卡缪，好吧，我按你说的做。但你记住，对我来说对你的思念就是全部！并不是一时的感情用事。虽然我恨过你，但从第一次见到你，我就……因为你我才会这么努力，因为你我才会活到现在……"

安顿好尼娜后，部下贝尔夫请求卡缪出动黑骑士团来迎击敌人，但被卡缪否定了。因为一旦出动正规军，就意味着格鲁尼亚和多尔亚同盟关系的破裂，被扣为人质的年幼王子也会被杀害。最后卡缪决定只带贝尔夫等三名部下来保护尼娜的逃出。

但是，这次出逃并没有瞒过多尔亚大军，就在尼娜和卡缪等人就快到达奥莱昂的时候，追兵也赶到了。

进入战斗

本关长度为51分钟，尼娜或卡缪HP为0时游戏结束。西南方向每回合都有敌军援兵出现，村庄附近也不时会有山贼出没。敌方盗贼身上都有不错的能力增长道具或武器，不要让他们逃出北边地图。击败布尔扎克可得1000点分数，访问村子可得500点。

敌方第一回合布尔扎克会变身为火龙，但前37分钟他都不会出动。我方一开始应全力追赶盗贼，把得来的物品都给卡缪用上，这样他基本就无敌了，再让他卡住中间的山路，真正的一夫当关万夫莫开。其他三人护送尼娜经过村庄得到伤药，灭掉几个山贼向北到达城寨，就算任务达成了。本关因为敌人数量众多，几乎一半时间都要花费在敌方的移动上，留给玩家的时间并不是很多。

战斗结束后

最后关头哈丁赶到城寨接走了尼娜，卡缪面对敌方大军因为武器耗尽也只能束手就擒。此后，卡缪被用囚车遣送回多尔亚，梅迪乌斯剥夺了他一切权利并打入地牢。另一方面，在哈丁的保护下尼娜在为阿卡内亚同盟的复兴而四处奔走着。数月之后，一个名叫马尔斯的少年响应尼娜的号召，踏上了反抗帝国的道路。



Fire Emblem

圣战之系谱

我着手于“《火焰之纹章》系列”已经过了十几年了，期间，我与不少玩家进行了许多交流，学到了很多东西。我常感到，喜欢《火焰之纹章》的玩家，大都是抱有一种信念而活着的。这些人，能够玩到《火焰之纹章》，他们会将自己的一些情感寄托到某个角色、某一个故事中，他们会在想象的世界里遨游。

游戏有着各种各样的约束，有太多的东西无法完全表现出来。但大家却跨越了这个障碍，让我感到震惊，同时也感到非常高兴，对于这些人，我想说一声谢谢。这种热情让我更加感觉到我有责任将这游戏做好，让我更有干劲！

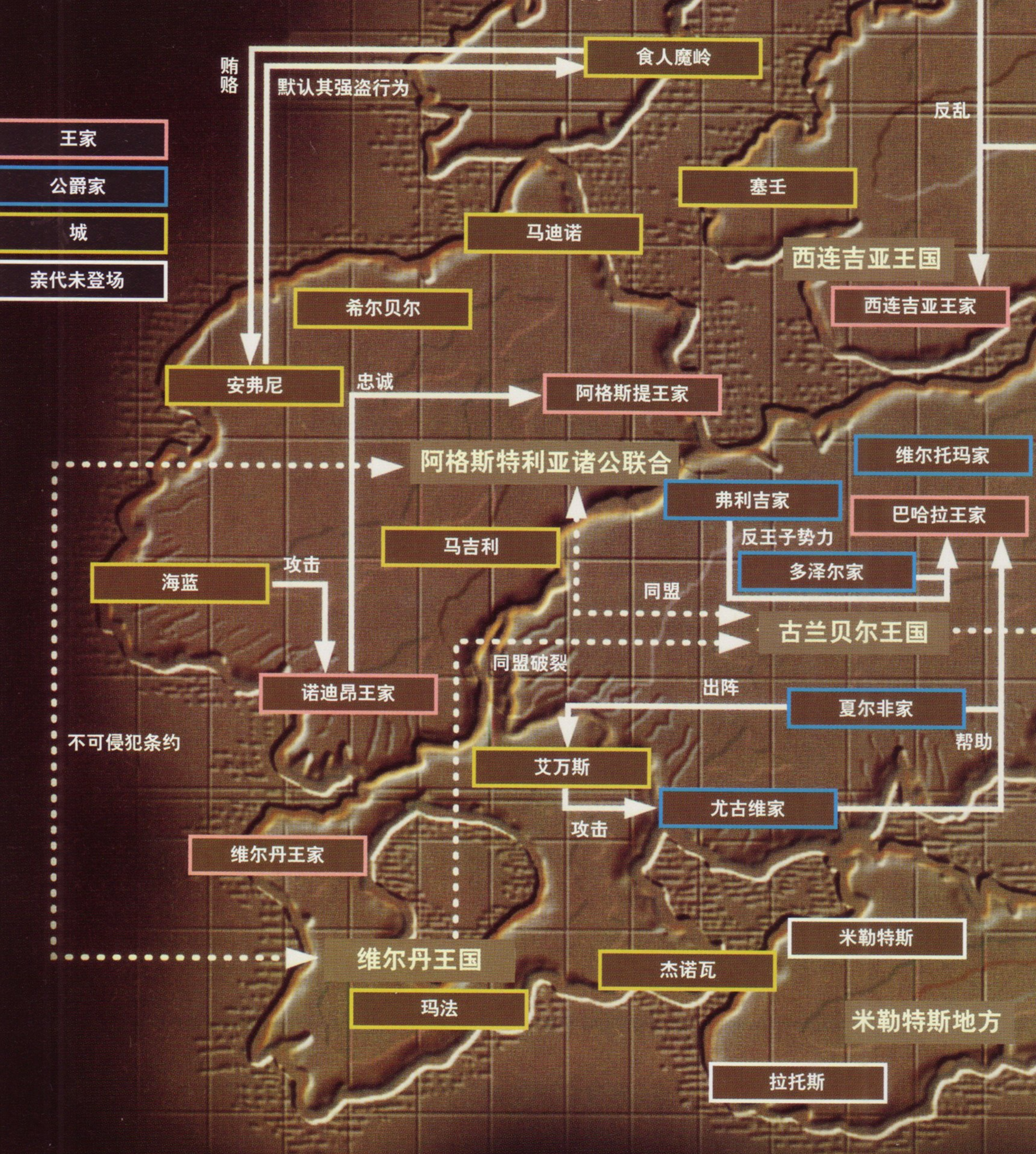
——加贺昭三

■国家概要……………………60
■人物介绍……………………80
■游戏访谈……………………106

火焰之纹章 圣战之系谱
Fire Emblem The Genealogy of the Holy War
机种：SFC
发售日：1996年5月14日
售价：7500日元
销量：53万
民间汉化版：有（前三章）

围绕大国古兰贝尔的诸国

原以为和平将永远持续下去，
但伊扎克的达那袭击事件给和平打上了休止符。
从这时开始，到巴哈拉之战，只有短短四年时间。



The Generation of Parents

大　陆　势　力　图



解说

在十二圣战士的活跃下，与暗黑神的战争已经结束，而尤古多拉尔大陆的中心也由古兰贝尔王家统一了起来。古兰贝尔王家内部是以巴哈拉王家为中心，6名公爵分别统治自己的领地。临近的阿格斯特利亚诸公联合和维尔丹王国都与古兰贝尔王家签订了同盟协约，保持着友好的关系。

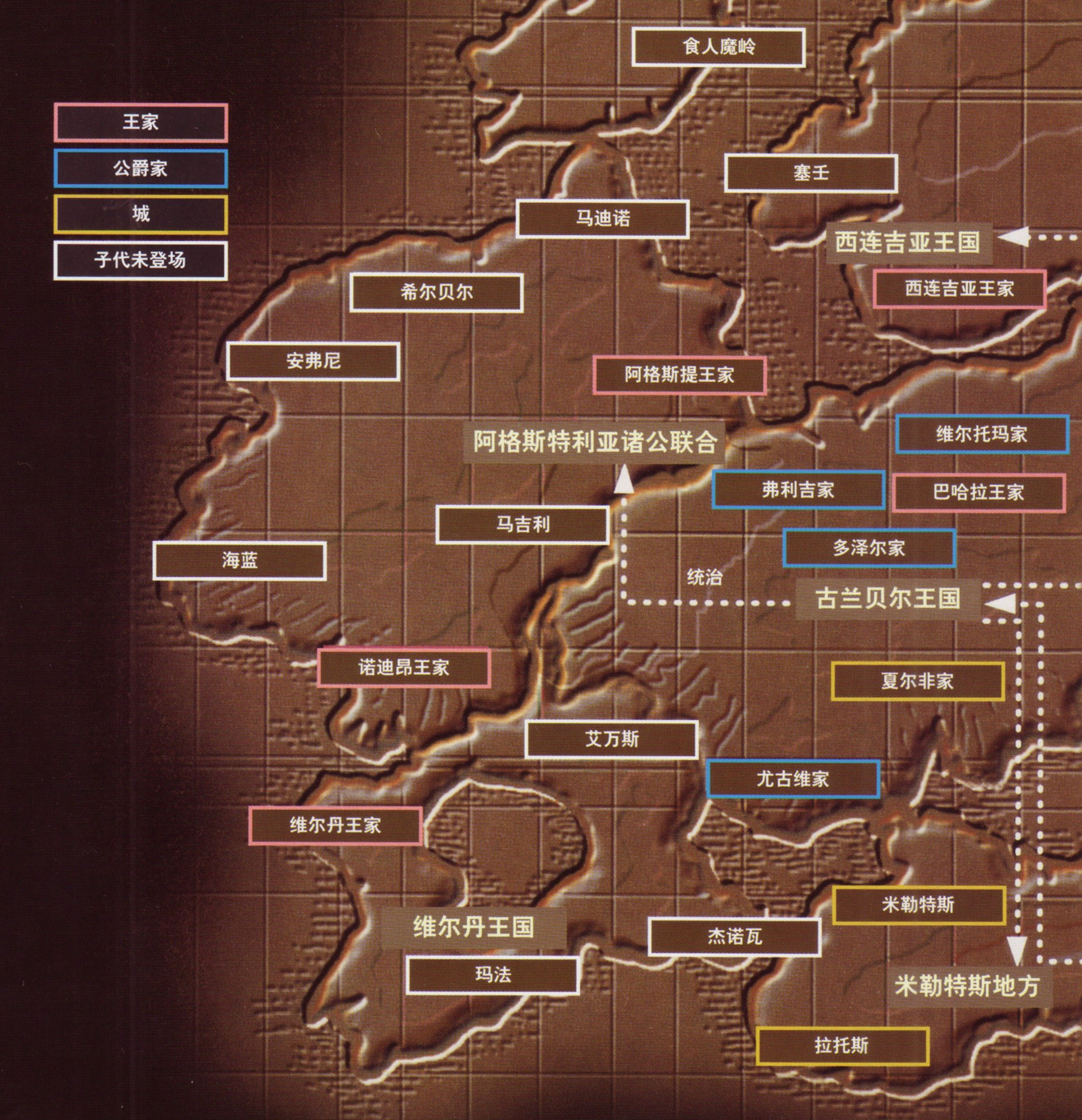
阿格斯特利亚诸公联合与古兰贝尔王国一样，也是由王家、贵族分别统治各领土。而阿格斯提王家为了自己国家的安全，联合这些贵族与临近的诸国签订了不可侵犯的条约。另一方面，位于北方的西连吉亚王国被强大的天马骑士与风魔导士所守卫，在建国以来的100年间，没有受到任何国家的侵略，属于一个完全中立的国家。但是，在国王去世后，围绕着继承者的位置，王族内部对立四起，在这个和平的国家，任何时候发生内战都不是一件稀奇的事。另外，托拉基亚半岛的争端也露出了一些苗头，南方的托拉基亚王国对统治北方的兰斯塔王国已经窥视很久，现在战争已经到了一触即发的紧急状态。

事件发生在古兰历757年，位于伊扎克的立波族袭击了处于古兰贝尔保护下的自治领达那，为了对其进行讨伐，古兰贝尔王国派出了大量兵力。而趁此机会，维尔丹王国撕碎了同盟的协议，向古兰贝尔发动了进攻，并发生了袭击尤古维城的大事件。

历史齿轮的动向已经发生了改变，圣战的帷幕已经拉开。

统一国家古兰贝尔帝国

巴哈拉之战已经过去十余年，尤古多拉尔大陆也得到了统一。
强大的尤古多拉尔帝国已经处于混沌的漩涡之中。
和平转瞬即逝，动乱之火已经开始蔓延开来。



The Generation of Children

大 陆 势 力 图



解说

古兰历760年，圣战的主要人物大都已经死亡，巴哈拉之战也迎来了它的终结。之后，维尔托玛国的继承人阿尔维斯掌握了古兰贝尔王国的所有权力。阿尔维斯灭掉了作为敌人的西连吉亚、兰斯塔两国，实现了大陆的统一。阿尔维斯建立了古兰贝尔帝国，自封为古兰贝尔帝国的初代皇帝，称霸了尤古多拉尔大陆。之后，古兰历776年，各地逐渐由原古兰贝尔王国的公爵家统治；大陆的中心古兰贝尔则由维尔托玛家的阿尔维斯皇帝与其嫡男尤利乌斯共同守护，原有的旧阿格斯特利亚诸公联合、旧西连吉亚王国虽然已经被皇帝的直属军队所制压，但由于没有巩固的政治，所以目前还处于混沌的状态。另外，由于阿尔维斯对维尔丹毫不过问，所以恶人取得了天下，而该地区也成为了一个无法地带。边境之地的伊扎克王国，现在多泽尔家已经成为了其王家，伊扎克的人民已沦落为奴，过着痛苦的生活。在原来是古兰贝尔领的伊德沙漠，罗普托教团占据了伊德神殿，而豪族布拉姆塞尔则支配了达那的城镇。除此之外，曼斯塔地方由弗利吉家统治，而位于南方的米勒特斯地方则交予了罗普托教团。但不管怎样，这些都是在帝国的意志下进行统治的。而断了统一托拉基亚半岛念头的托拉基亚王国与帝国签订了协议，现在正寻找着机会，欲重夺兰斯塔。而动乱再次从伊扎克开始了……



The Kingdom of GRANDBELL
古兰贝尔王国
Dominion of the lords AGUSTRIA
阿格斯特利亚诸公联合
The Kingdom of ISAAC
伊扎克王国
The Kingdom of THRACIA
托拉基亚王国
The Kingdom of LENSTER
兰斯塔王国
The Kingdom of VERDANE
维尔丹王国
The Kingdom of SILESIA
西连吉亚王国
大陆
Country's present condition & vicissitudes
[国家介绍]
Country Information
现状

自从这片大地有国家兴建起，已经过去了数百年的岁月

自古以来，在无数的战乱中，

有多少国家灭亡，又有多少国家讴歌那繁荣的日子。

时间就在古兰历648年，战乱的时代终于迎来了结束，

古兰贝尔七公国与周边五王国建立。

第二年，大国古兰贝尔成立，

大陆终于迎来了和平的时代。

但和平的日子总是短暂的，

古兰历757年，古兰贝尔王国开始了对伊扎克的远征，

各怀鬼胎的各国以此为契机，开始蠢蠢欲动。

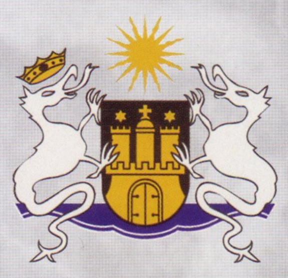
新的战乱的帷幕，已经打开了……



诸 国 的



与 兴 亡



The Kingdom of GRANDBELL

古兰贝尔王国

●主要产业：农业
●王家与血统（神之血）：巴哈拉王家（圣者赫姆）

【国家简介】

拥有悠久的历史 大陆最大的国家

位于大陆的中央，有着悠久的历史，这里也是原来古兰王国的发源地。由于这里土壤肥沃，所以文明的发展程度也比较快，虽然途中有一段时间因为受到罗普托教团的支配而有所停滞，但之后还是复兴了，并成为了大陆最大的国家。现在的古兰贝尔王国，是以巴哈拉王家为中心，以及下面的六个公爵家组成的七个公国构成。由于城市都是有计划性地进行建造的，所以比如下水道、广场等公共设施都非常完备,各个城市之间的交通道路也很发达。另外，王族的城堡都非常具有历史的厚重感以及华丽感，而且是国内独一无二的建筑，所以其他国家都纷纷以这些建筑为蓝本来建造自己的建筑。古兰贝尔王国无论政治、文化、经济、军事都具有很高的水平，是名不副实的大陆的心脏地带。

【通往战乱之道】

以内部纷争和远征为契机 动荡的时代拉开了帷幕

古兰贝尔王国自建国以来，都是以继承了圣者赫姆之血的巴哈拉王家为中心，与继承了神之血的多泽尔家、弗利吉家、维尔托玛家、埃达家、尤古维家、夏尔非家这6个公爵家一起统治。现任国王阿兹姆尔由于年事已高，近年来都将政务交给了自己的儿子科尔特。但是，弗利吉家的雷普特尔卿对科尔特王子重用夏尔非家的拜隆卿有些不满，于是与多泽尔家的伦巴特卿组成了反王子的势力。至此，王国内部有分裂的迹象也逐渐表面化。而正在这个时候，伊扎克王国某一部族开始对伊德沙漠的友好都市达那进行侵略，并发生了虐杀平民的事件。科尔特王子决定对其进行讨伐，并派夏尔非家的拜隆召集精兵良将组织远征军，而守护王国的是维尔托玛的年轻指挥官阿尔维斯。但是，这场看上去毫无可疑之处的出兵，却大大改变了之后大陆诸国的局势。

古兰贝尔王国全景



在王都巴哈拉城（Barhara）的西南、位于国家中央位置的多泽尔城的东西，各自都有巨大的山脉穿过。越过东边的山脉就是埃达城（Edda），而越过西边的山脉就到了弗利吉城（Freege）。另外，从多泽尔南下，就是辛格尔德所在的夏尔非（Chalphy）了。而作为动乱起点的尤古维城（Jungby）南边则邻接着米勒特斯，米列特斯的标志性建筑就是裴鲁卢克、克洛诺斯、拉托斯、米勒特斯（Peruluke、Chronos、Rados、Miletos）四座城。

在维尔托玛城（Velthomer）的东边，是炎热的伊德沙漠，这里也是王国的领土。而伊德城（Yied）是其据点。沙漠绿洲达那城（Darna）、被“一枚岩”所包围的非诺拉城（Phinora），这些城都充分体现了古兰贝尔王国丰富的地形变化。

经过血腥的暗黑时代

拥有悠久历史的大陆最大的王国



Dominion of the lords
AGUSTRIA

阿格斯特利亚诸公联合

●主要产业：农业
●王家与血统（神之血）：阿格斯特利亚（黑骑士黑泽尔）

避开与古兰贝尔的纷争，致力于国力的增强
以大陆霸者为目标的丰饶国度

【国家简介】

大陆的粮仓地带 肥沃宽广的大地

位于尤古多拉尔大陆的西部，由5个小国构成的联合国家。由于这里的土地肥沃，并且宽广平整，所以国家的主要产业是以农林业为主。以小麦为首的农作物的出口，是外资获得的重要手段。除了北部食人魔岭海盗出没的未开发地，国家中部和南部都非常发达。在平原地带，有大规模的田园和森林，这形成了一个天然的粮仓。阿格斯特利亚的人民大都从事于农林业，因此生活水平都比较高。另外，零星分布在国内的幽静森林以及向三个方向延伸的海岸线是大陆少有的景观，每年都有从大陆各国来的游人造访，来一睹这些人间美景。

近年来，由于国家指导实行的独立农业政策的成功，所以更高效的农业生产成为了可能，因此国家国力上升是迟早的事情。而且由于国力发展迅速，阿格斯特利亚逐渐成为了能与古兰贝尔平起平坐的国家。

阿格斯特利亚的政务主要是由黑泽尔直系的阿格斯提王家来执行的，诺迪昂王家、海蓝家、马吉利家、安弗尼家都侍奉于阿格斯提王家，这与领国古兰贝尔一样，属于主从的关系。阿格斯特利亚的领国只有两个，对于争夺大陆霸权的古兰贝尔王国，在外交方面一直持有谨慎的态度，目前是处于休战状态。与周围其他国家之间由于签订了不可侵犯条约，所以国家还是处于和平状态的。

【通往战乱之道】

脱离和平主义 迈入帝国主义之道

现在统治阿格斯特利拉的阿格斯提国王伊姆卡是以聪慧而闻名的人物，自他继位以来，与古兰贝尔为首的周边诸国保持了良好的关系。但是近几年，在一部分公卿和贵族中，由于对拥有强大国力的古兰贝尔王国产生了嫉妒，所以有些人表露出了领土扩张的野心，国家内部不安的气氛渐渐变浓。对于这种状况，有一个人开始有些担心了，他就是诺迪昂王家的年轻国王——艾尔特沙。继承了黑骑士黑泽尔之血、魔剑密斯特尔丁的艾尔特沙与古兰贝尔王国夏尔非家的辛格尔德公子、兰斯塔王国的乔安王子以前是士官学校的同窗，他们发誓为了建立一个和平的世界要相互帮助。所以，如果阿格斯特利亚向其他国家进攻的话，那么他就会打破自己的誓言。艾尔特沙培育并率领的骑士团是有大陆最强骑士团之称的十字军骑士团，他们每天都监视着诸公的一举一动。就在这时，艾尔特沙接到了两个重大的通知，一个是伊姆卡的猝死，一个是古兰贝尔对维尔丹的进攻，哪一个都是他不得不为之操心的事情。这两条消息很快就在全国散播开来，而继承了伊姆卡王王位的夏加尔王命令艾尔特沙与辛格尔德军交战。



阿格斯特利亚诸公联合全景与城

执政阿格斯特利拉的阿格斯提王家所居住的王都阿格斯提城（Agusty）由北部的希尔贝尔城（Silvail）与南部的马迪诺城（Madino）所包围，而其他四家的城也遍布在全国各地，维持着国家的治安。另外，马迪诺城北部的岛屿也是阿格斯特利亚的领土，布拉奇之塔就位于那座岛上，因此是信徒们朝拜的圣地。不过海盗的老巢食人魔岭城（Orgahill）也在岛上，因此形成了神圣与罪恶同体的奇特景观。





The Kingdom of ISAAC

伊扎克王国

●主要产业：畜牧
●王家与血统（神之血）：伊扎克王家（剑圣奥德）

桀骜不逊的崇高精神，拥有独有的生活与文化 勇猛的蛮族之国



【国家简介】

拥有独自的文化 游牧民的王国

位于横穿大陆的伊德沙漠东边的边境王国，大部分的国土面积是荒凉的茶褐色的大地，连绵的丘陵地带延续到了地平线的彼端。在充满高地特有的干燥空气中，到处飞舞着黑色的秃鹫，而野生的马群也在大地上奔驰。伊扎克王国就是这样一个具有浓郁的牧歌风情的游牧民的国度，生活自由的同时也非常严酷。伊扎克的人民自古以来都是以游牧为生，在如此严酷的自然环境中，他们饲养着马、山羊、骆驼等牲畜。

在以前，这片土地上并没有一个有历史记载的国家。古兰贝尔王国建立后，继承了剑圣奥德之血的伊扎克王家成功统一了这里，不过虽然如此，但一些好战的部族还是沉溺于抗争和侵略之中，国家的威严还是没有完全渗入到部族中去。

【通往战乱之道】

一个侵略事件 改变了一个国家的命运

被称为贤王的现任国王马那南长久以来都在为抑制国内的好战部族而努力，某一天，立波的族长发动了对古兰贝尔的友好都市达那的侵略。而为了报复，科尔特王子对立波族进军。为了请罪，马那南亲自前往，但由于卷入了古兰贝尔的内部的纷争被杀害。而知道这一噩耗的马力克王子为了报杀父之仇，决定向古兰贝尔宣战。他将爱子夏南托付给自己的妹妹艾拉后奔赴了战场，由于古兰贝尔压倒性的战斗力，很快马力克就败下阵来，并战死。与此同时，传说中的神剑巴姆鲁克也在战乱中行踪不明。

伊扎克王国全景

伊扎克王国的王都伊扎克城（Isaac）与东海邻接，由此向西南方向就能到达立波城（Rivough），向北则能通往贾内夏城（Ganeishire），如果再沿着贾内夏往北部前进，则能到底寂静之村提尔那诺古（Tilnanogue）。另外，内陆的索法拉城（Sophara）由于与周围的山脉相连，所以要到达那里是件非常辛苦的事。



The Kingdom of THRACIA



托拉基亚王国

●主要产业：渔业、狩猎、采掘
●王家与血统（神血）：托拉基亚王家（龙骑士达因）

为了走出疾苦的生活，抱着统一托拉基亚半岛，驱驶龙的王国

【国家简介】

险峻的连绵山脉 不毛的土地

位于大陆东南部的托拉基亚半岛南部的国家，由十二圣战士之一的龙骑士达因所建立的国度，国土周围由被称为“尤古多拉尔的天井”的数千米的连绵山脉所包围，因此可居住的区域非常有限。原来，这里曾是大陆少有的火山地带，随着岁月的流逝，这里变成了一个气候严酷之地，特别是暴风，所以这里的山峰都被风削成了奇形怪状的样子，这也成为了托拉基亚王国特有的奇观。另外，直插云霄的的山峰也成为了保护托拉基亚不受其他国家侵犯的天然屏障，但是也造成了托拉基亚成为“大陆孤岛”的局面。

托拉基亚的国民一般都在山的中腹和峡谷之中建立集落，而生活也仅仅靠收获的黍物过活，虽然他们也将从矿山的铁矿卖到国外，但这些铁矿的数量并不多。特别是由于托拉基亚没什么特产，所以国民的生活都过得并不是很富足，甚至温饱都有问题。而支撑国家人民收入的主要途径就是充当其他国家的佣兵，而这些充当佣兵的大都是支持国家军事防御的骑士，近几年，这些骑士们在日常生活中都外出充当佣兵，因此国家的贫困程度再次深化了。

在托拉基亚有着自古以来就生活在这里的飞龙，托拉基亚的人们对它们是爱护有加，并将它们当成是神的化身。对于生活困苦的托拉基亚人民而言，也许这些飞龙是他们最后的寄托了吧。

【通往战乱之道】

为了统一半岛的野心 迈出了第一步

作为托拉基亚的国王，托拉邦特是非常有资质的，并深受国内人民的崇敬。但由于国情极为恶劣，虽然实行了很多政策，但对提高人民的生活水平却没有丝毫的促进，连守卫自己国家的骑士也都受雇于其他国家成为了雇佣兵。基于这种情况，托拉邦特多次进攻北方富饶的兰斯塔，但每次都因为古兰贝尔的介入而失败了。但是，他却从没有放弃他的野心，而统一托拉基亚半岛也成了他一生的愿望。他非常希望这两个国家合而为一，重归以前那种繁荣昌盛的景象。

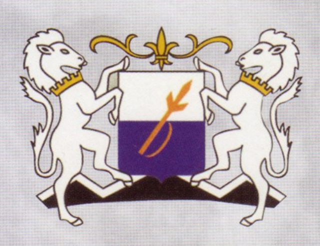
古兰历757年，以伊扎克为开端的战争终于爆发了，这场战争给托拉基亚带来了两个好处。一个是向各国输送佣兵，这样就能筹集到更多的资金；另一个是，在战乱中向兰斯塔袭击成功的可能性要高一些。当然，托拉邦特王多年来在兰斯塔王国里安插了许多密探，并且密切注意对古兰贝尔军掀起反旗的辛格尔德。某一天，他忽然接到了“兰斯塔家的乔安王子率领半数以上的部队正在穿越伊德沙漠北上”的消息，这对他而言是一个难能可贵的好机会，于是决定突袭。但是，一代名将托拉邦特并没有察觉到，这一场在沙漠里的战斗带来了之后的悲剧……



托拉基亚王国全景

由于巨大的山脉横穿国土的中央，如果要向南部的王都托拉基亚城（Thracia）前进的话，则要从米兹城（Mease）绕一个大圈才能前进。而从这条道路要通往王都的话，还要经过卡帕托基亚（Kapathogia）、鲁缇奇亚（Luthecia）、戈尔提亚（Grutia）三个城，不过这三座城正好也成为了那些长途跋涉的旅人们歇脚的好去处。





The Kingdom of LENSTER

兰斯塔王国

●主要产业：农业、工艺、渔业
●王家与血统（神之血）：兰斯塔王家（枪骑士诺瓦）

【国家简介】

温暖气候的恩惠 风光明媚的国土

位于托拉基亚北部，曼斯塔地方的一个小国。虽然与托拉基亚同处一个半岛，但与托拉基亚多高山、贫困却形成了鲜明的对比。这里风光明媚，水源充足，到处是富有牧歌风情和田园风光的肥沃之地，而稳定的气候也是上天赐予兰斯塔的宝物。兰斯塔王国的国民生活比较富足，在农村，农业和畜牧业是主要产业；而海岸线一代的地方则以海运和渔业为主；至于城市地区则是以一些小规模的手工工业为支柱产业，比如陶器、瓷器等烧制器皿以及木工艺品。这些工艺品由于还有很高的技术成分，所以都被其他国家高价购入。在文化方面，由于受到了西边古兰贝尔王国的影响，每年一次皇居的中庭都会对一般民众开放一次，在这里举行音乐会、歌舞剧等艺术表演，深受国民的喜爱。另外，在军事方面与古兰贝尔王国有很紧密的联系，就南部托拉基亚问题两国缔结了军事同盟。

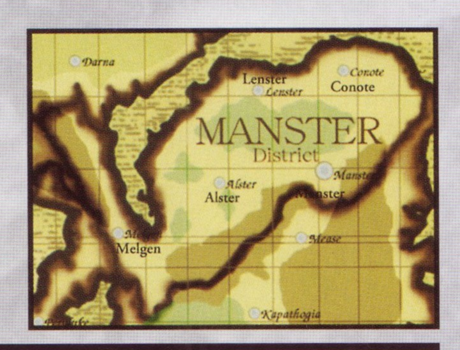
【通往战乱之道】

为了救助身处陷阱的挚友 王子陷入了战祸之中

兰斯塔王国长时间担心的对象就是位于托拉基亚半岛南部的托拉基亚王国，在过去的岁月中，托拉基亚曾多次向兰斯塔进军。为了有效地抵御托拉基亚王国的军事侵略，兰斯塔王国与邻国古兰贝尔王国签订了军事同盟条约，建立了同盟关系。某一天，兰斯塔的王子乔安收到“夏尔非的辛格尔德举兵”的线报，于是与自己妻子也是辛格尔德妹妹的艾丝琳以及年轻的骑士菲恩一起前往夏尔非支援这个士官学校时代的挚友。就这样，乔安王子夫妇以及他们的侍者陷入了席卷整个大陆的战祸之中。之后，辛格尔德军掀起了反古兰贝尔的大旗，但兰斯塔王国的国王相信自己的儿子乔安以及儿子的朋友，也打破了同盟的协议与古兰贝尔王国为敌。

曼斯塔地方全景

曼斯塔地方拥有北托拉基亚的四个王国，而在西部，则有着通往伊德沙漠的梅尔根城（Melgen）。河流将曼斯塔地方分为了东西两部分，位于本土中央东侧的是克诺特城（Conote）与曼斯塔城（Manster），位于西侧的是阿尔斯塔城（Alster）以及有着宽广田园地带的四王国中首屈一指的兰斯塔城。



与困苦的托拉基亚形成了鲜明对比，有着各种各样的产业以及发达的文明

人民生活水平极高的丰饶国度



The Kingdom of VERDANE

维尔丹王国

●主要产业：渔业、狩猎
●王家与血统（神之血）：维尔丹王家（无）

【国家简介】

拥有大陆最大的湖泊 葱郁的蛮族之地

位于大陆的西部，被葱郁的森林所包围的蛮族之地，这就是维尔丹王国。王国中央被维尔丹王国国土环抱的，是尤古多拉尔大陆最大的湖泊，因此渔业就成为了国家经济来源的中心，另外，由于拥有茂密的森林，因此奇珍异兽也特别多，所以狩猎也是人们收入的主要来源，其地位与渔业并重。在湖的西侧突出的山崖以及周围的精灵之森，自古以来就是圣域，而关于此森林的传闻更是数不胜数。另外，这一带的神话和传说也很多，传说数十年间，有一次在湖泊的水面泛起了绿宝石般的光辉，所以有传闻说湖里有巨大的生物。

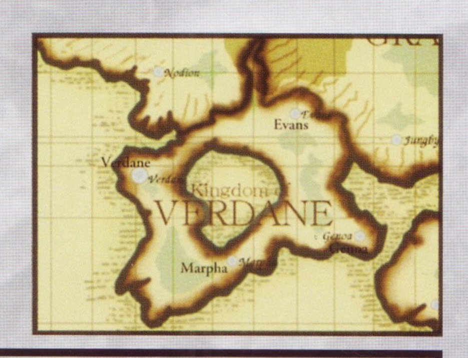
【通往战乱之道】

邪恶的祈祷士 将国家引向了战乱

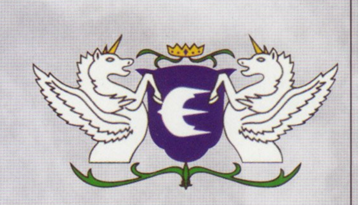
据说维尔丹王国的先祖是从很久以前从海上飘洋过海来的海盗与土著的山贼，但实际情况并非如此。现任国王巴特是一个诚实温和的人，并领导着多个族长。他还要尽量避免与北部阿格斯特利亚、东部古兰贝尔的冲突，长时间以来一直维护着维尔丹的和平。巴特国王有三个孩子，由于长男因故去世，因此将其儿子扎姆卡收为养子。次男甘道夫、三男金博斯都分别赐予了城池，而扎姆卡就代替了长子成为了王位继承者，留在了巴特国王的身边。某一天，一个名叫桑迪亚的神秘祈祷士出现在了国王面前，而这名善良的国王在不知不觉中就被这名祈祷士洗了脑。另一方面，好战的甘道夫和金博斯侵略了因为远征伊扎克而防守变得薄弱的古兰贝尔，并强行带走了尤古维家的公女艾婷。永久的和平就这样在一名邪恶的祈祷士的暗中操纵下结束了，战乱之火再次席卷大地。

维尔丹王国全景

维尔丹王国的四座城池包围了中央的湖泊，而王国则与古兰贝尔、阿格斯特利亚两大大国相邻。在与两国交界的国境附近分别建立了艾万斯城（Evans）和王都维尔丹城（Verdane）。另一方面，南方的两座城其中一个玛法城（Marpha）位于精灵之森附近，而杰诺瓦城（Genoa）则位于自由自治都市米勒特斯地方。



被尤古多拉尔大陆的大自然所包围
有着自古流传的传说
神秘独立的国家



The Kingdom of SILESIA

西连吉亚王国

●主要产业：渔业、狩猎
●王家与血统（神之血）：西连吉亚王家（风使霍尔塞缇）

严酷的自然环境
不受他国干扰
拥有独自的繁荣
天马佩格萨斯的国度

【国家简介】

拥有大冰河地带
严寒的独立国家

西连吉亚王国位于尤古多拉尔大陆最北端的诺伊曼半岛，由十二圣战士之一的风使塞缇建立，国土的大部分由冰山和积雪所覆盖。最北端的雄壮冰河地带从太古开始就成为了魂魄所寄宿的地方，因为在这里死亡的人数不胜数。而蜿蜒在西连吉亚国土中央的西连吉亚山脉曾经是活火山，但现在已经停止了活动，成为了休眠火山。国土被万年积雪覆盖，形成了这片荒凉大地独特的景色。以王都西连吉亚城为首，还有塞壬城、扎克逊城、托维城、琉贝克城四座城池，每一个城池都非常坚固，其设计都是为了抵抗严酷的暴风雪。

西连吉亚的人民都是以小规模的狩猎、渔业以及毛皮产业作为生活收入的主要手段，而因为过于寒冷的气候，所以农业一点都不发达。另外，生活在山岳一带以苔藓为食的天马是生活在当地的珍惜动物，并且天马只生活在西连吉亚，因此深受西连吉亚人民的喜爱。另外，在西连吉亚短暂的夏季，会见到极北地区特有的极昼现象，这又增添了这个国家的神秘性。

【通往战乱之道】

由于王位继承之争
国内已经处于分裂的状态

自建国以来，统治西连吉亚王国的都是继承了圣战士塞缇之血与风魔法霍尔塞缇的西连吉亚王家。受到勇猛的天马骑士团与风魔导士的守护，经过了漫长的岁月西连吉亚王国一直是一个中立、和平的国度。前任国王病逝后，王位继承的争端逐渐开始表面化，王妃拉娜按先王的遗志，将王位交给了王子雷文。但这引来了先王王弟达卡公和麦奥斯公的不服，并在各地企图发动叛乱。讨厌这种状况的雷文愤而离开王国，开始了自己的流浪之旅。看到这一情况的王族们更加加强了反叛的意图，让王位继承权的问题更加尖锐。



西连吉亚王国全景

西连吉亚王国境内有着巨大的雪山群，王国也被北方的冰河地带和南方的草原地带分成了两部分。王都西连吉亚城（Silesia）位于南方，东边面对的是伊德沙漠，连着扎克逊城（Zaxone）和琉贝克城（Lubeck）。而塞壬城（Sailane）和托维城（Thove）则位于北方，两城之间有着许多小镇和村落。而如果要在南北方往来的话，最方便的方法就是乘坐天马。



英雄们的芳名录

Character Information

[角色介绍]

Character Profile 757-760
角色介绍（上部）
Character Profile 777-778
角色介绍（下部）
Genealogy of Royal Family & St.Knight
王家的系谱图

有的人只能在战斗中才能生存

有的人不得不参加一场自己不愿意参加的战争

为了自己的祖国、为了巨大的野心

或者为了自己信任的朋友、为了自由，他们不停奋战

战火之中，人们失去了惟一的祖国与爱人

有时心灵还会受到无法治愈的伤痛

今日的英雄也许明天就会变成一堆骸骨

昨日的仇敌也许今天就会成为自己的朋友

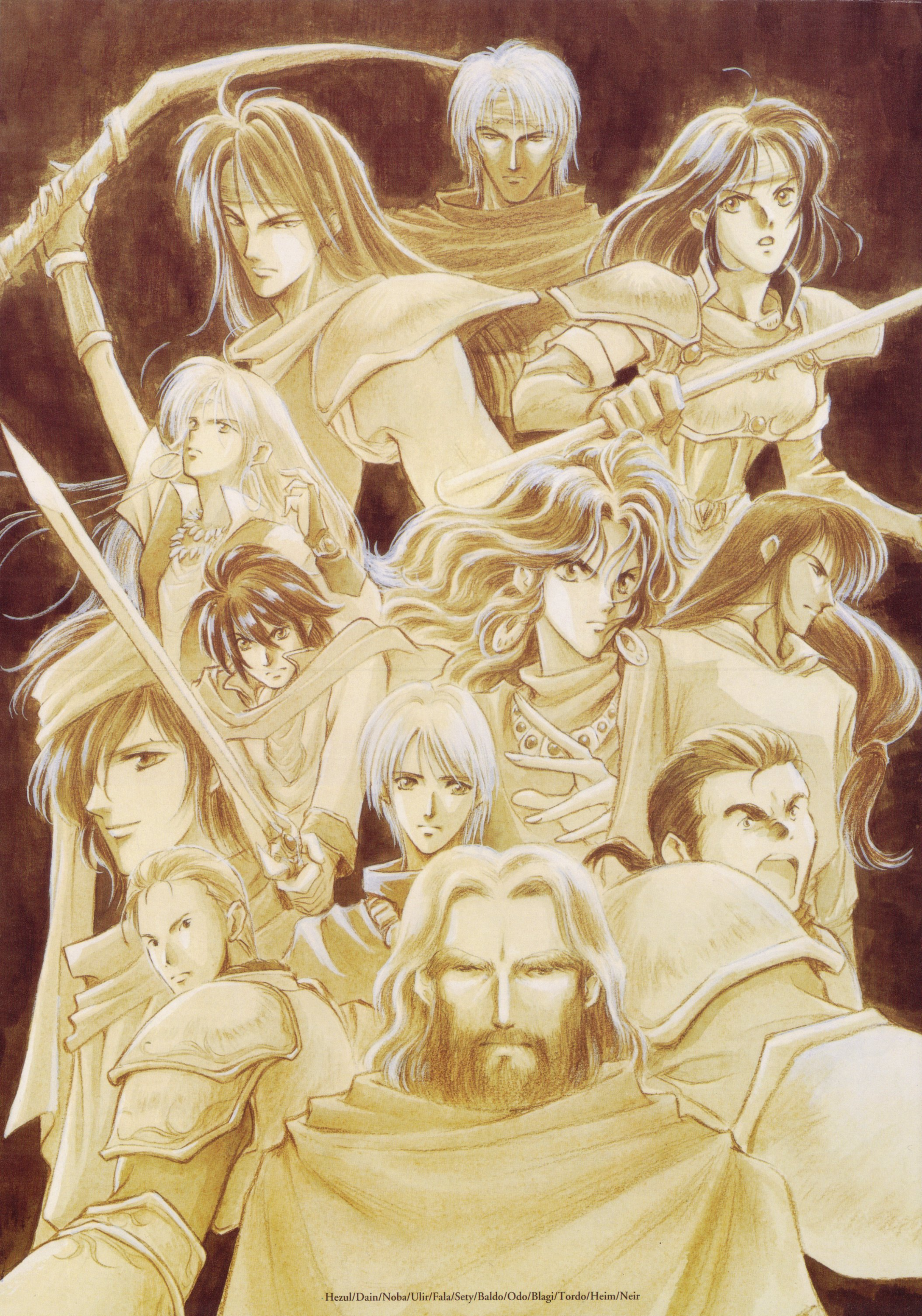
这是一个混沌的时代

在无法看到未来的战乱之后

他们能找到什么呢?

就让我们一起去解读

那生活在令人目眩的动荡年代的英雄们的故事吧



Hezul/Dain/Noba/Ulir/Fala/Sety/Baldo/Odo/Blagi/Tordo/Heim/Neir

尤古多拉尔大陆史
JUGDRAL CHRONOLOGY

001年	优河之西古兰王国建国
230年	转制共和
310年	领土扩大，全盛时期
???年	大司教加雷来到阿卡内亚大陆，与龙族的罗普托斯缔结“血之盟约”，获得强大力量
440年	大司教加雷使暗黑神降临，罗普托教团成立
447年	因十二魔将之乱，古兰共和国灭亡
448年	加雷大司教即帝位，成立罗普托帝国
449年	大肃清，牺牲者达十万人以上
452年	米勒特斯的叹息，许多孩子被当成给暗黑神的祭品推入火中
453年	埃达大虐杀，死伤者达数万人
535年	皇族麦拉背叛
611年	各地兴起反抗活动
632年	达那的奇迹，神龙王那加与十一位龙族同伴降临于解放组织战士身上，十二圣战士诞生
633年	圣战开始
648年	罗普托帝国灭亡，十二圣战士建立了古兰贝尔七公国与周边五王国
649年	古兰贝尔王国建国
757年	古兰贝尔远征伊扎克，动乱揭开了序幕

诞生于达那之砦的奇迹
拯救世界的十二个希望

追溯过去，那已经是一百多年以前。
人们惧怕着罗普托帝国所带来的黑暗，生活也极为疾苦。
但是，有人却带来了光明。
他们被称为——十二圣战士。
这是诞生于达那之砦的奇迹，
十二道希望之光，挥舞着神所赐予的神圣武器，
拨开了笼罩世界的暗云，
将人们从绝望的深渊中拯救了出来。
和平终于降临了这片大陆。
这些成为了传说，已经被奉为神的战士们的血液，
现在正流淌在尤古多拉尔大陆王家的血脉之中……

十二圣战士



❶黑骑士黑泽尔[Hezul]
圣兵器：魔剑密斯特尔丁（Mistolteen）

❷龙骑士达因[Dain]
圣兵器：天枪冈尼尔（Gunguneel）

❸枪骑士诺瓦[Noba]
圣兵器：地枪格伯尔古（Gayborg）

❹弓使乌鲁[Ulir]
圣兵器：圣弓伊奇巴尔（Ichaibal）

❺魔法战士法拉[Fala]
圣兵器：炎魔法法拉之炎（Faraflame）

❻风使塞缇[Sety]
圣兵器：风魔法霍尔塞缇（Holsety）



❼圣战士巴尔多[Baldo]
圣兵器：圣剑缇尔芬（Tailfing）

❽剑圣奥德[Odo]
圣兵器：神剑巴尔姆克（Balmunk）

❾大司祭布拉奇[Blagi]
圣兵器：圣杖瓦尔基里（Valkilli）

❿魔法骑士托德[Tordo]
圣兵器：雷魔法托尔之锤（Torhammer）

⓫圣者赫姆[Heim]
圣兵器：光魔法那加（Narga）

⓬斧战士内尔[Neir]
圣兵器：圣斧斯万奇卡（Swanchika）

CHARACTER PROFILE

757–760

伟大的十二圣战士诞生的百余年后
人类丑陋的欲望经过漫长的岁月已经打乱了应有的秩序
终于，以血洗血的动乱开始了……

649年　古兰贝尔王国建国，首都为巴哈拉。

75?年　夏尔非家的公子辛格尔德在士官学校中进修，同期的学生中还有诺迪昂王国的国王艾尔特沙以及兰斯塔的王子乔安。三人在学生时代中成为了亲密无间的好友。

757年　4月，伊扎克的立波族的族长率兵侵攻达那，古兰贝尔王国正式对伊扎克出兵。维尔丹王国向尤古维公国发起了侵攻，也就是这个时候夏尔非家的公子辛格尔德率兵解救了尤古维公国。之后为了救回被维尔丹王子甘道夫抓走的尤古维公国公女艾婷，辛格尔德率军向维尔丹发起了进攻。与此同时辛格尔德的亲友兰斯塔的乔安王子也率军赶到协助辛格尔德一同作战。

757年　6月，维尔丹王国灭亡，成为了古兰贝尔王国的领地。王族之中只有三王子扎姆卡存活。

757年　12月，阿格斯特利亚诸公联合对于旧维尔丹领地发动了侵攻。在这个时候不赞成侵攻的阿格斯特利亚诸公联合中的小国诺迪昂王国的国王艾尔特沙被软禁，而诺迪昂王国也遭到了阿格斯特利亚其余几国的攻击。为了救助艾尔特沙的妹妹拉克西丝公主，辛格尔德向阿格斯特利亚发动了进攻。在这期间，乔安将勇者之枪授与了菲恩，蒂娅多拉将光之剑赠与了艾丝琳。

758年　7月，南阿格斯特利亚已完全被辛格尔德军所制压。辛格尔德也与艾尔特沙定下了一年之内交还南阿格斯特利亚领土的约定。在这段时间，辛格尔德与蒂娅多拉生下了塞利斯。

759年　6月，狮子王艾尔特沙被夏卡尔王处刑。阿格斯特利亚诸公联合与伊扎克王国灭亡。其领土也正式划进古兰贝尔王国。一方面，艾尔特沙也在自己死之前将大地之剑交给了拉克西丝。也就是这时，蒂娅多拉被曼夫罗依抓走。伦巴特与雷普托尔在暗杀了科尔特王子之后率大军侵入了旧阿格斯特利亚领地，以拜隆公爵谋害科尔特王子的罪名准备歼灭辛格尔德军。而辛格尔德军却在西连吉亚天马骑士团团长玛妮娅的保护下成功地流亡到了西连吉亚。

759年11月～760年1月　乔安王子赶回兰斯塔。西连吉亚内战爆发。西连吉亚天马四骑士中的玛妮娅、蒂特瓦、帕美拉纷纷战死。这个时候蒂特瓦的女儿来夏正住在托维城。同月，雷文王子继承了圣风霍尔塞缇。

760年　1月，乔安与艾丝琳生下了利夫。

同年　2月早春，辛格尔德兴兵返国，与斧、弓二家族接火！

同年　4月，乔安王子再次率军北上援助辛格尔德。但在依德沙漠却遭到了托拉邦特率领的托拉基亚龙骑士团的袭击，全军覆没。乔安与艾丝琳双双战死，王女阿尔特娜与地枪均落入托拉邦特之手。这一悲剧史称“依德的虐杀”。

同年　6月，伦巴特与雷普托尔死与辛格尔德之手。同月，迪尔蒂公女与舞娘西尔维娅带着子女逃到了西连吉亚。

同月，“巴哈拉的惨剧”发生，中了阿尔维斯圈套的辛格尔德阵亡。雷文王子在与曼夫罗伊的对决中战败死亡，但是圣神霍尔塞缇却用龙族的契约换回了他的生命。另一方面，尤古维的公女布里奇德也同样接受了龙族契约，用自己的记忆做为代价换取了另一次的生命，之后改名为艾维尔。

同月，阿尔维斯与皇女蒂娅多拉成婚，阿尔维斯即位皇帝，古兰贝尔帝国建立。

76?年　阿泽尔为了让兄长阿尔维斯废除过于严厉的政策，不顾妻子迪尔蒂的阻止离开了西连吉亚。后来被曼夫罗伊变成了石头，最终没能见到兄长。

76?年　雷文回到西连吉亚，与菲莉团聚。此后，经常外出旅行，数年之后，外出旅行就再也没有回来过。

77?年　菲莉病重，儿子塞缇为了寻找父亲雷文，留下妹妹菲、母亲二人，带上风之圣书离开了西连吉亚。后来，菲莉病逝，菲为了寻找兄长塞缇也离开了西连吉亚，并在路上与迪尔蒂之子亚瑟相遇。

The Kingdom of

GRANDBELL



古兰贝尔王国

在古兰贝尔，是以继承了圣者赫姆之血的巴哈拉王家为中心，
而六个继承了神之血的公爵家从属于王家。
贯彻正义之士，以及染指邪恶之徒，
每个人的思想，编织成了这个混沌的战乱之世。

夏尔非家

妻
拜隆
艾丝琳
辛格尔德
塞利斯

巴哈拉家

妻
阿兹姆
科尔特
蒂娅多拉
尤利乌斯
尤利娅
希琼
阿尔维斯

维尔托玛家

维克托
阿泽尔
妻

弗利吉家

雷普特尔
妻
希尔达
布鲁姆
伊师特
伊师塔
迪尔蒂
夫
亚瑟
蒂妮
艾丝妮娅
夫
阿米德
琳达

尤古维家

妻
林
妻
夫
布里奇德
法瓦尔
帕蒂
艾婷
夫
莱斯特
拉娜
安德列
妻
斯柯皮奥

多泽尔家

妻
伦巴特
妻
妻
达南
布瑞安
约翰
约哈瓦
雷克斯

埃达家

已故埃达公
妻
克劳德
女儿



维克托

[Victor]

继承了魔法战士法拉之血、维尔托玛家的前代领主，阿尔维斯和阿泽尔的生父。虽然因为身分差别受到周遭的反对，但他还是与自己心仪的女子希琼结婚。婚后也许是过分爱她，而将其幽禁起来。对于妻子对自己的爱，维克托都是持不相信的态度，因此他与周围许多女性有染。后来，他终于知道了希琼与科尔特王子之间的关系，于是为了报复希琼对自己的背叛，他写下遗言后自杀。虽然是十二圣战士之一，但对于事事无成平庸的自己，维克托感到很痛苦，终于以自杀的方式结束了自己的人生。



艾丝妮娅

[Ethnia]

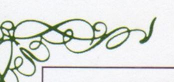
继承了魔法骑士托德之血、弗利吉家雷普托尔公爵的女儿，迪尔蒂的妹妹。与开朗奔放的姐姐不同，艾丝妮娅属于那种性格内向的大家闺秀的类型。当她知道姐姐作为反乱军的一员卷入了战火时，因为担心姐姐，并想把姐姐带回来最后也跟随而去。由于她与迪尔蒂从小一起长大，所以她是最了解姐姐心里想法的人。



希琼

[Cigyun]

继承了罗普托一族麦拉之血的绝世美女。因为害怕麦拉之血唤醒暗黑神，所以他们代代都隐居在维尔丹王国的精灵之森里。但某一天，希琼无意中走出了精灵之森，并且与维尔托玛卿维克托命运地邂逅了，之后他们结为了夫妻。希琼对维克托一直抱有爱情，并为他生下了一个儿子，但维克托与众多女子的关系以及对自己的日益冷淡，深深地刺伤了她。而此时能够理解她的烦恼，并温柔呵护她的，正是巴哈拉王家的科尔特王子。当维克托知道两人的关系并自杀之后，自责的希琼也离开了科尔特王子，但此时她的肚子里已经孕育了一个生命——她与科尔特王子的孩子蒂娅多拉。在先后生下了之后的战乱之种阿尔维斯和蒂娅多拉之后，希琼那不幸的人生也落下了帷幕。



阿泽尔
[Azel]

维尔托玛家的次子，阿尔维斯同父异母的兄弟。对于各个方面都十分优秀的兄长，他一直有一种自卑感，并抱有一种敬畏的心理。当他知道暗恋的尤古维家的艾婷处于危险之际时，他悄悄与雷克斯一起加入了对辛格尔德军的支援。

雷克斯
[Lex]

继承了斧战士内尔之血的多泽尔家的次子，寡然中带有一丝强悍，认为自己是一名精英。虽然对任何事情都很冷酷，但对于好友亚泽的请求他毫不犹豫就答应了下来并加入了辛格尔德军，走上了与自己父亲伦巴特敌对的道路。

克劳德
[Claud]

继承了圣杖瓦尔基里的埃达家的神父，有一位从小就被拐走的妹妹。为了确认关于科尔特王子被暗杀的真实情况，他前往布拉奇之塔进行参拜。在知道接受布拉奇之神的神谕之后，他知道了暗藏在阴影中的强大黑暗力量。

迪尔蒂
[Tailto]

因为仰慕克劳德而加入了辛格尔德军，是继承了魔法骑士托德之血的弗利吉家的次女。性格开朗，因此也常常让同伴的心情变得好起来，但在她的内心深处，还是在为因为与父亲敌对而烦恼。她与维尔托玛家的阿泽尔是青梅竹马的好朋友。



阿尔维斯

[Alvis]

维尔托玛家的年轻当主，炎魔法法拉之炎的正统继承者。为了实现自己的理想，与黑暗教团结盟，暗杀了科尔特王子，在暗中操纵着这场动乱。之后，与被曼夫罗伊施法消除了记忆的蒂娅多拉结婚，并生出了具有暗黑神血统的尤利乌斯。

奥伊菲

[Oifey]

侍奉夏尔非家的著名军师斯萨尔的孙子，具有圣剑巴尔多血统的贵族。在双亲身亡后，就一直跟随在辛格尔德身边，辛格尔德将他当成自己的弟弟一样看待。12岁成为见习骑士，现在虽然只有14岁，但其洞察力和判断力无人能及。

辛格尔德

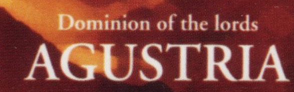
[Siglud]

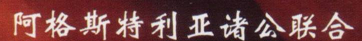
夏尔非家的公子，父亲是夏尔非公拜隆，继承了圣剑巴尔多之血，失去了最爱的妻子蒂娅多拉，被命运翻弄的悲剧英雄。但是他为了尤古多拉尔大陆的安定，还是坚持着自己的理想与正义。由于是圣战士巴尔多的直系，所以也是圣剑缇尔芬的继承者。

艾婷

[Adean]

继承了圣弓乌鲁之血的尤古维家的公女，有一名从小就失踪的双胞胎姐姐，因此她每天都在为姐姐的平安而祈祷。心地善良、为人稳重，虽然在维尔丹王国的进攻中被囚禁，但在王子扎姆卡的协助下逃离了魔掌，现在正在寻找姐姐。

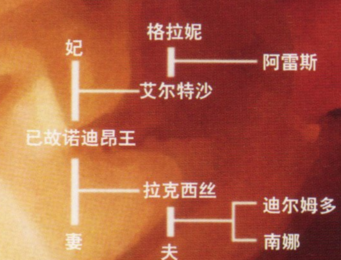




诺迪昂家的艾尔特沙王誓死效忠于阿格斯提王家，
当阿格斯提王家的夏加尔王子暗杀父王伊姆卡之时，
他的忠诚将兄长与妹妹、母亲与孩子撕得粉碎。



诺迪昂王家







格拉妮

[Grahnye]

有一半的原因是因为政治要素从兰斯塔嫁到诺迪昂王家，成为了艾尔特沙的妻子。身体羸弱，在生下了下任诺迪昂王阿雷斯后她就很少抛头露面了。在辛格尔德军进攻阿格斯特利亚之前，在艾尔特沙的安排下，带着阿雷斯回到了兰斯塔的娘家。

艾尔特沙

[Eltshan]

继承了黑骑士黑泽尔之血的诺迪昂王家的王，与乔安和辛格尔德一起是巴哈拉士官学校的同学，拥有魔剑密斯特尔丁，被人称为“狮子王”。看重忠义，为了劝说想进行毫无意义的战争的主君夏加尔，从而前往阿格斯提。

拉克西丝

[Rackesis]

艾尔特沙同父异母的妹妹，家臣与市民都将她看作是王国珍贵的宝物。在幼小的时候，被忽然出现的兄长艾尔特沙所吸引，因此即使是成人之后，她还是将兄长当成自己理想的男性。在战乱之中，就是她说得了不得不与好友拔剑相向的艾尔特沙。

阿雷斯

[Aless]

艾尔特沙与格拉妮的独生子，从小就在父母的关爱中长大。在双亲过早地去世后，成为了一名孤儿。

阿尔瓦

[Alva]

向艾尔特沙效忠的家臣之一，所属十字军骑士团，受主君的命令，与兄弟伊瓦、艾瓦一起守护公主拉克西丝。

艾瓦

[Eva]

艾尔特沙率领的十字军骑士团的一员，与阿尔瓦和伊瓦是兄弟。深受主君的信任，于是命令他保护公主拉克西丝。

伊瓦

[Eve]

阿尔瓦和艾瓦的兄长，拉克西丝护卫队中的一人，率领两个弟弟一起誓死抵抗从海蓝城来抢夺拉克西丝的艾利奥特。

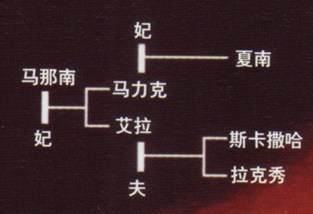


伊扎克王国

伊扎克曾一度陷落于古兰贝尔。
但它的血脉却由艾拉与夏南所继承。
尤古多拉尔大陆再次响起伊扎克王国之名的
日子已经指日可待。



伊扎克王家



马那南

[Mananan]

马力克与艾拉的父亲，统治部族联合国家伊扎克的勇猛国王。在解决由于曼夫罗伊的策略而发生的立波族的达那袭击事件之时，为了向大国古兰贝尔表示诚意，他亲自率兵对立波进行了急袭，并打倒了立波的族长。当他拿着立波族长的首级前往古兰贝尔请求休战时，被埋伏在古兰贝尔的士兵抓获，最后被处刑。





夏南

[Shanan]

马力克王子的儿子，由于战乱，与艾拉一起从祖国流浪到了维尔丹。但战争很快就席卷到了维尔丹，他也被囚禁起来。在辛格尔德军制压杰诺瓦城之后获救，之后就一直受到众人的保护。但是，在辛格尔德出击之时，由于没有尽守好好保护蒂娅多拉的职责，因此一直都处于自责之中。

马力克

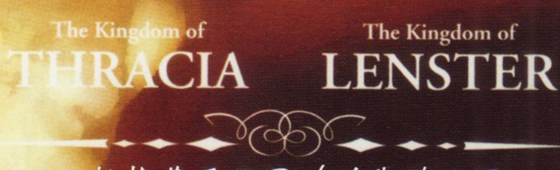
[Mariccle]

继承了神剑巴尔姆克，剑圣奥德直系之血的边境王国伊扎克的王子。为了报被暗杀的父亲马那南的仇，虽然知道知道己方实力不足，但还是决定向古兰贝尔王国进行进攻。但两国之间的实力差距实在太大，最后还是战死沙场，神剑巴尔姆克也从此下落不明。

艾拉

[Ira]

马力克的妹妹，伊扎克的王女。由于体内流有剑圣奥德之血，所以其剑术在军中无人能敌。带着兄长之子夏南流亡到了维尔丹，由于夏南被金博斯当作人质，所以她不得不与辛格尔德敌对。在辛格尔德救出夏南后，加入了辛格尔德军。其争强好胜、重视忠义的性格尽现其伊扎克人的本色。



托拉基亚王国／兰斯塔王国

两家的对立让托拉基亚半岛一分为二，
但这种形式以托拉邦特将乔安杀害而结束。
但是，战争的闹剧再次上演，事态已经向无法想象的局面发展了……



托拉基亚王家

托拉邦特
妃
阿里奥恩



兰斯塔王家

兰斯塔王
妃
乔安







托拉邦特

[Trabant]

继承了龙骑士达因之血、天枪冈尼尔的持有者，托拉基亚的国王。但是他所统治的国家位于托拉基亚的南部，是一个被群山环绕的不毛之地。作为国王，他自己也不得不当一名佣兵，而人民的生活也极为艰苦。为了得到北方肥沃的土地，而对兰斯塔虎视眈眈。他最大的愿望就是统一托拉基亚，让人民过上丰衣足食的生活。

乔安

[Cuan]

继承了枪骑士诺瓦之血、地枪格伯尔古的持有者，兰斯塔王家的王子。从士官学校开始就是辛格尔德的朋友，并且还娶了辛格尔德的妹妹艾丝琳为妻。当他听到辛格尔德出兵的消息后，从遥远的兰斯塔赶来协助。其间，他返回兰斯塔了一次，当他再次对辛格尔德进行支援时，在伊德沙漠北上的途中遭到拖拉邦特的袭击，被其杀害。

艾丝琳

[Ethlin]

乔安的妻子，辛格尔德的妹妹。在母亲去世后，她的少女时代就是在做家事中度过的。深受父亲与兄长的信赖，性格坚强有主见。从救援兄长开始，到迎来生命的终结，她都与自己最爱的丈夫乔安一起。她与乔安哺育了一女一子，女儿是阿尔特娜，儿子是利夫。

菲恩

[Fin]

兰斯塔王家的见习骑士，向乔安效忠的臣子。在很小的时候就父母双亡，由于出身比较显赫所以引荐进了王室，并开始了在兰斯塔城的修行生活。与主君一起加入了辛格尔德军，当第一次回国后，由于要照顾利夫王子，于是留在了国内。他对辛格尔德和艾丝琳都抱有敬爱之情，是一个忠义的男人。



The Kingdom of

VERDANE

维尔丹王国

由于民族性、文化的差异，
因此维尔丹被周遭诸国称为“蛮族”。
在丰饶的大地孕育着的王室中，出现了邪恶的身影。

维尔丹王家

扎姆卡

[Jamka]

维尔丹王国巴特王长子的儿子，由于父母双亡，因此巴特亡将其收为三子，有很强的正义感。在劝说受罗普托教团司祭桑迪马蛊惑并决定向古兰贝尔王国进攻的巴特王失败后，他放走了囚禁在玛法城的艾婷，并作为敌人迎击辛格尔德军。但是，在艾婷的极力劝说之下，他最后还是加入了辛格尔德军。

蒂娅多拉

[Diadora]

由于科尔特王子和希琼的不伦之情而降生于世的女性，为了逃避罗普托教团的耳目而躲进了维尔丹的森林之中。在与辛格尔德命运般的邂逅之后，最后跟随在了辛格尔德身边。塞利斯就是她与辛格尔德爱的结晶，但之后她被罗普托教团的司祭曼夫罗伊所诱拐，在消去了所有记忆之后，按照曼夫罗伊的计划与同样继承了“暗之血”的阿尔维斯结婚，并生下了尤利乌斯和尤利娅两个孩子。

The Kingdom of

SILESIA

西连吉亚王国

王家的未来，原本是托付在雷文王子的身上。
但是，由于先王弟弟们的欲望，终于发展成了内战的局面。
王位的争夺，飞舞的天马。



西连吉亚王家

拉娜
雷文
已故西连吉亚王
达卡
麦奥斯



雷文

[Levn]

继承了风使塞缇之血的西连吉亚的王子，风魔法霍尔塞缇的继承者。因为已处于泥沼状态的王位继承问题，国家已经变得荒废，在害怕民众牺牲的情况下，雷文化装成吟游诗人开始在各国流浪。当他来到阿格斯特利亚时正好遭遇战乱，为了保护村民不受安弗尼王马克贝斯雇佣的盗贼所害，加入了战斗。当他遇到辛格尔德之后，决定加入反乱军。

拉娜

[Rahna]

西连吉亚先王的王妃，雷文的母亲。她一边要面对王国统治者的王位继承问题，一边还将被古兰贝尔追击的辛格尔德藏了起来。当辛格尔德再次解放因内战而陷落的西连吉亚城之后，她将风魔法霍尔塞缇交给了儿子。

JOINED SOLDIER

古兰贝尔

国家的权力之争，让无数人卷入其中。
在战场上，他们看到了隐藏在自己身体内的血缘，以及自己应走的道路。

米迪尔

[Midayle]

侍奉尤古维家的弓骑士。由于维尔丹的进攻，让公主艾婷被拐，所以陷入了深深的自责之中，当辛格尔德救出他之后加入了辛格尔德军。对于艾婷他抱有一丝淡淡的爱慕。

诺伊修

[Noish]

夏尔非圣骑士团绿骑士团的一员，具有正义感、重视骑士道精神的夏尔非王家的家臣。与阿力克是竞争对手，相对于软派的阿力克，诺伊修就显得更硬派和正经的多。

亚当

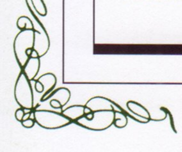
[Arden]

与诺伊修、阿力克一起是绿骑士团的中坚人物，具有强壮的身躯，用阿力克话来说就是“坚固”、“强壮”、“迟缓”。虽说如此，他的战斗力还是不可小看的。

阿力克

[Alec]

常年跟着主君辛格尔德在外征战，绿骑士团的核心人物。性格与稳重的诺伊修完全相反，活泼开朗，是一个典型的女性至上主义者。但他的实力却不在诺伊修之下。



西连吉亚

菲莉

[Ferry]

西连吉亚四天马骑士中的一人。对主君雷文怀有一丝爱意，但由于其纯情的性格和身分的差距，所以她一直没向雷文表白。与不想回国的雷文一起加入了辛格尔德军，成为了军中惟一的飞行单位。

玛妮娅

[Mahnya]

守卫西连吉亚的四天马骑士的领袖，菲莉的姐姐，作为使者迎接辛格尔德前往西连吉亚。在王位之争的内战中，她投身于保护拉娜王妃的战斗之中。

帕美拉

[Pamela]

先王之弟、扎克逊城城主达卡的属下，四天马骑士之一。为了攻占西连吉亚城而出击，与迎击的玛妮娅部队发生战斗，在安德列率领的弓骑士部队的支援下击败了玛妮娅部队。

蒂特瓦

[Deet'var]

四天马骑士中的一人。达卡之弟、托维城城主麦奥斯的部下。为了袭击辛格尔德所在的塞壬城而出击，与辛格尔德军进行了正面的激烈战斗。





布里奇德

[Briggid]

活跃在阿格斯特利亚北部的食人魔岭的海贼头目，在小时候被海贼捡到并抚养成人。但她真正的身分则是尤古维家的长女，艾婷的姐姐，继承了圣弓伊奇巴尔，弓使乌鲁之血的直系。

霍林

[Holyn]

为了生活而整日挥舞着剑在斗技场战斗的剑士，但他磨练自己的剑技似乎是因为某个很大的目的。从他继承有奥德之血的这一点看来，他应该出生于伊扎克的某名门贵族。

拜奥沃夫

[Beowolf]

艾尔特沙的旧识，一名雇佣兵。对雇主安弗尼城的王马克贝斯的肮脏策略抱有疑问，在寻找新雇主的时候与辛格尔德军相遇了。受艾尔特沙之托，照顾其妹拉克西丝，并教她剑术。

迪奥

[Dew]

以维尔丹王国为据点的盗贼，在维尔丹王子扎姆卡的帮助下，与幽禁在玛法城的艾婷一起逃出，并加入了辛格尔德军。由于其职业，所以在战场上能找到各种各样的物品，是军队中不可或缺的军资补充单位。

希尔维娅

[Sylvia]

旅行的舞娘，在旅途中于阿格斯特利亚的雷文相遇，并对其一见钟情，之后与雷文一起加入了辛格尔德军。在世界的旅行中，她用自己的舞蹈治愈着士兵与人民心灵所受的创伤。从她身上所流着的大司祭布拉奇之血来看，她应该是高贵的贵族出身。

无国籍

CHARACTER PROFILE

777–778

继承父母遗志的人们、向王家效忠的人们、
还有那些面对血之宿命的人们……
即时时代发生了转变，但驱使人们的心是不会变的。

777年	塞利斯义勇军在伊扎克举兵，解放了整个伊扎克王国。伊扎克的夏南王子取回了神剑巴尔姆克，塞利斯义勇军击破了布鲁姆王的儿子伊师特王子。
同年	7月，第二次兰斯塔城攻防战展开。塞利斯解放军到达托拉基亚半岛，分兵两路解放了阿尔斯塔，救助兰斯塔脱险。 利夫王子和塞利斯皇子会面。
同年	8月，利夫与塞利斯结盟，组成大陆联军。 同月，利夫军对曼斯塔发起了进攻，在塞缇领导的玛盖团协助之下，击破了雷德克军主力和贝鲁特教团部队。艾维尔获救。 同月，塞利斯皇子击败了布鲁姆王，解放了克诺特城。
同年	9月～10月，南托拉基亚卷入战争，联军进攻南托拉基亚本土。利夫与姐姐阿尔特娜相认。利夫亲手击败了托拉邦特，为父母复了血仇。 阿里奥恩王子与联军展开决战并战败，托拉基亚全土沦陷。尤古多拉尔义勇军屯军自由都市米勒特斯。
同年	11月～12月，自由都市米勒特斯解放战争爆发。尤古多拉尔义勇军与皇帝阿尔维斯率领的维尔托玛军主力决战，维尔托玛军兵败。皇帝阿尔维斯在与持圣剑缇尔芬的塞利斯的决斗中阵亡。
778年	西连吉亚的米夏将军率领义勇军解放了西连吉亚全土。阿格斯特利亚同时脱离帝国宣布独立。
同年	塞利斯开始向古兰贝尔王国进军，最后的圣战开始。埃达、多泽尔、弗利吉、维尔托玛四大家族战败覆灭。弗利吉家公主伊师塔战死，暗黑神尤利乌斯皇子在尤利娅皇女的光之龙那加和塞利斯的圣剑的联合攻击下战败。圣战终结，幸存的战士们纷纷回到了各自的祖国开始战后重建。
同年	战后，塞利斯被尊为“圣王”。
同年	前西连吉亚国王雷文再次下落不明。
778年末 ～779年初	在利夫王子和塞利斯皇子的帮助下，阿雷斯王子统一了阿格斯特利亚各诸国并登上了王位。阿格斯特利亚的人们将这一事件称之为“狮子王归来”。 科普尔与母亲再会，克劳德以生命换取了迪尔蒂的复活，阿泽尔从石化状态中被解救出来。
780年	南北托拉基亚合并，“新托拉基亚王国”建立。利夫登上了王位并迎娶阿格斯特利亚的公主南娜为王妃。王姐阿尔特娜管理南托拉基亚的领土，原托拉基亚王国王子阿里奥恩则下落不明。
同年	菲恩失踪，三年空白期开始。
781年	艾婷被其子莱斯特接回维尔丹，并就此终老，去世后安葬在维尔丹。墓碑书“维尔丹国王扎姆卡之妃”。
783年	菲恩归国，成为兰斯塔世袭亲王。
785年	艾维尔与龙族的契约解除，恢复了以前的记忆，与自己的子女重逢。
79？年	阿斯贝尔成为了尤古多拉尔大陆著名的贤者。

Second Generation Character



子代角色

巴哈拉的惨剧已经过去了十余年，
战士们爱的结晶已经成长了起来，
他们也将沿着父母的足迹继续走下去……

塞利斯

[Celice]

继承了辛格尔德的遗志，决定平定尤古多拉尔大陆战乱的年轻盟主，圣剑缇尔芬的继承人。在巴哈拉之战最激烈的时候，奥伊菲、伊扎克的王子夏南答应了辛格尔德的请求将其带走，逃到了边境之地——伊扎克的提尔那诺古。此时，塞利斯只有两岁。就这样，经过了十几年的时光，他已经成长为了将人民从古兰贝尔帝国的高压政策中解放出来的希望，并举起了解放大旗。

奥伊菲

[Oifey]

在向巴哈拉城挺进的最终决战前夕，接受主君辛格尔德的命令，将以塞利斯为首的所有孩子带走并逃到了伊扎克。之后，将自己所有的武艺和知识授予塞利斯，并等待着举起推翻古兰贝尔帝国大旗的那一天的到来。当塞利斯继承父亲的遗志，带领义勇军出击之际，他也拿起了剑加入到战斗的队伍中。







阿雷斯

[Aless]

"狮子王"艾尔特沙的独子，继承了黑骑士黑泽尔之血、魔剑密斯特尔丁的继承者。在很小的时候因为父母双亡，就成为了孤儿，之后被佣兵贾法罗收养并抚养成人。受雇于达那的豪族布拉姆塞尔，当他知道琳被布拉姆塞尔所捉，又从贾法罗那里知道了一直隐藏着的秘密时，异常愤怒，并毫不犹豫地加入了塞利斯一方。阿雷斯一直认为自己父亲的死是因为辛格尔德的责任，所以一直生活在憎恨中，但当他与塞利斯一起战斗后并了解他后，渐渐地对辛格尔德父子的恨意变得淡薄了。

利夫

[Leaf]

乔安与艾丝琳的儿子，继承了地枪与神剑血统的兰斯塔王子。在接受菲恩教育的时候，就立志要成为像父亲那样坚强的战士。之后为了复兴祖国兰斯塔而举兵，但被布鲁姆军击败。在千钧一发之际，被塞利斯率领的义勇军所救。由于崇敬父亲和辛格尔德，并对他们之间的友情也非常憧憬，因此这名年轻王子在与塞利斯的共同作战中，也建立起了深厚的友谊。

夏南

[Shanan]

与奥伊菲和许多孩子一起逃到了伊扎克，他细心培育着辛格尔德的儿子塞利斯，并将他培养成了被人们称为"光之王子"的英雄人物。作为伊扎克的王子，他还是神剑巴尔姆克的正统继承人。据说当他拿着剑的时候无人能敌，堪称一代剑豪。在隐之里时就为了打倒古兰贝尔帝国组织了义勇军，为了父亲马力克、姑母艾拉以及恩人辛格尔德，他毅然加入了战斗。对于因为自己的失职，而让蒂娅多拉被俘这件事他一直都没有忘记，并一直处于自责中。

菲恩

[Fin]

兰斯塔王子乔安的遗臣，在作为王子侍从的时候也担任教育利夫的职务。因此，在远征伊德沙漠的时候，他留在了利夫的身边，留守兰斯塔城。但是，当他知道主君被杀害的悲剧时，陷入了巨大的失意和绝望的深渊。利夫成了他惟一的寄托，他发誓要复兴兰斯塔。在严酷的环境中，他不惜牺牲自己也要保护利夫，以及培育他成人，是一个忠诚、品格高尚的男人。

阿尔特娜

[Altenna]

乔安与艾丝琳的女儿，继承地枪格伯尔古的龙骑士，当托拉邦特杀死她父母的时候，她就在父母身边。之后托拉邦特将她与地枪带走，将她当作托拉基亚的王女抚养成人。在她知道事实的真相之后，投靠了义勇军。对于义兄阿里奥恩怀有一丝淡淡的好感。

尤利娅

[Yuria]

古兰贝尔初代皇帝阿尔维斯与蒂娅多拉的女儿，继承了使用光魔法那加的圣者赫姆之血，因此遭到了暗黑神罗普托斯化身的孪生哥哥尤利乌斯的追杀。在母亲蒂娅多拉的拼死保护下逃离了巴哈拉，但也因为受到刺激而失去了所有的记忆。此时雷文将其救起，并将她抚养成人。

雷文

[Levn]

在塞利斯举起解放大旗之前就出现在了他的面前，并给了塞利斯许多建议。他与奥伊菲和夏南一样，将未来托付在了这些担任新时代命运的孩子们的身上，并指引他们前进。战争开始之后，他就担任了军师一职，在暗中帮助着塞利斯。



阿里奥恩

[Areone]

继承了龙骑士达因之血、托拉基亚王托拉邦特的儿子。当义勇军进攻托拉基亚时，劝说父亲用和平的方式解决。但当父亲将天枪冈尼尔交到自己手上时，他明白了父亲的决定——为了自己的祖国牺牲自己。对于义妹阿尔特娜的感情，连他自己也说不清楚。







阿尔维斯

[Alvis]

古兰贝尔的初代皇帝，他的理想是建立一个平等、和平的世界，但事实却向着相反的方向发展。面对尤利乌斯日益增强的黑暗力量，所有的一切都化为乌有。但是，即使被流放到夏尔非城，他还是没有放弃自己的理想，对于捕获小孩当祭品，他还是严词拒绝。

尤利乌斯

[Yurius]

阿尔维斯与蒂娅多拉的儿子，尤利娅的孪生哥哥。由于继承了罗普托斯之血，因此暗黑神降临在了他的身上，性格也变得残忍起来。在亲手杀死了母亲蒂娅多拉之后，在各地捕获小孩，并将其作为祭品。将父亲阿尔维斯从巴哈拉遣送到了夏尔非。事实上，操纵古兰贝尔帝国的是这名年轻王子。

伊师塔

[Ishtar]

继承魔法骑士托德之血、弗利吉家布卢姆的女儿，迪尔蒂的侄女。与兄长伊师特一样，她对帝国也抱有一丝疑惑，但为了所爱的尤利乌斯，她还是加入了战斗。在迪尔蒂死后，她照顾着其女儿蒂妮，是一个心地善良的女孩。但由于对尤利乌斯的爱，她不得不使用雷魔法“托尔之锤”，让自己的双手沾满了鲜血。与母亲希尔达只想着地位不同，她只是单纯地爱着尤利乌斯，是一名悲剧性的女性。

曼夫罗伊

[Manfroy]

罗普托教团的大司祭，为了复活暗黑神罗普托斯，当他知道继承了暗黑神之血的阿尔维斯和蒂娅多拉之后，用计让两人结婚，并生下了尤利乌斯。可以说在这十几年中，在暗中推动命运之轮向前推进的罪恶之源就是这个男人。

约哈瓦

[Johalva]

守卫索法拉城的多泽尔家达南公的三子，跟关系不好的约翰一样，对义勇军的拉克秀情有独钟。虽然受父亲之命出击讨伐义勇军，但对父亲那肮脏的做法抱有疑问。对于罗普托教团抓获小孩的行为一直持反对态度，更不会对妇女和小孩下手。虽然说话很冲，但却有自己的正义。



托拉邦特

[Trabant]

在伊德沙漠杀害了乔安与艾丝琳后，将阿尔特娜与地枪格伯尔古带回了托拉基亚。但是由于帝国的介入，兰斯塔被划给了帝国，他统一托拉基亚的愿望还是没有实现。当义勇军向托拉基亚进军之际，他将冈尼尔交予阿里奥恩，亲自指挥迎击“侵略者”。

汉尼拔

[Hannibat]

拥有“托拉基亚之盾”之称的为人崇敬的老战士。他知道国王托拉邦特发动战争的意图，对于有些想法不予苟同，所以一直都很苦恼。在养子被当作人质之时，他不得不迎击塞利斯率领的义勇军。当养子被义勇军救出后，他立刻加入到了塞利斯一方，充分发挥了自己的实力。



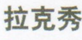
约翰

[Johan]

委任在伊扎克城的多泽尔家达南公的次子，受父亲之命出击讨伐义勇军，但由于喜欢敌方的拉克秀，所以非常苦恼。其装模作样的举止，不知是因为害羞还是什么。另外，由于和弟弟约哈瓦是情敌，所以两人的关系不是很好。









拉克秀

[Lakche]

艾拉的女儿，斯卡撒哈的双胞胎妹妹。长相貌美、好胜心强、剑术高超，简直就是艾拉的翻版。虽然知道多泽尔家的约翰、约哈瓦两兄弟都很爱慕自己，但她却毫不理睬，因为在她心中，早已有了倾慕对象——自己的表兄夏南。

拉娜

[Lana]

艾婷的女儿，莱斯特的妹妹，与母亲一样，是一个心地善良的修女。为了帮助从小就一起长大的塞利斯，毫不犹豫地加入了义勇军。对于失去了记忆的尤利娅，她也是怀着慈爱之心细心照顾她，给她带来了友情的温暖。

斯卡撒哈

[Skasaher]

继承了奥德之血的战士，艾拉的儿子，其剑术在军中属于一流。与拉克秀是孪生兄妹，相对于好胜心强的妹妹而言，他的性格更加稳重成熟。虽然夏南是自己的表兄，但由于年长，又是继承了神剑巴尔姆克的王子，所以对他更多的是尊敬之情。

莱斯特

[Lester]

继承了弓使乌鲁之血的弓骑士，艾婷的儿子，无时无刻不在保护着加入了解放战争的妹妹拉娜。虽然从相貌来说他并不像他的母亲，但温柔的性格和很强的正义感却深得母亲遗传。

菲

[Phee]

西连吉亚四天马骑士之一的菲莉的女儿，因为崇敬母亲，所以也走上了天马骑士这一相同的道路。爱马名叫玛妮娅，是母亲姐姐的名字。在母亲病死后，为了寻找多年未归的哥哥而开始旅行。当她听到塞利斯组织义勇军的消息时立即前往伊扎克，对于崇敬勇者传说的她而言，她也投身于未来传说的滚滚宏流之中。





迪尔姆多

[Delmud]

诺迪昂王家拉克西丝的儿子，虽然与母亲一起逃到了伊扎克，但在拉克西丝向兰斯塔前进的时候走散了。之后，与塞利斯一起在提尔那诺古长大。具有与母亲一样的高贵气质，因此其魅力可以吸引周围其他的人。贾内夏军进攻的时候，他刚好与奥伊菲、莱斯特一起侦察了褚国回来。当他听到塞利斯已经高举解放大旗时，立即就与他合流了。

南娜

[Nanna]

拉克西丝的女儿，迪尔姆多的妹妹。在辛格尔德军向王都巴哈拉前进，展开最终决战之时，逃往伊扎克的母亲因为某件事情前往兰斯塔，在兰斯塔生下了她。之后，拉克西丝在回去接迪尔姆多的途中行踪不明。于是，她寄身于兰斯塔，与王子利夫一起被菲恩抚养成人。在举兵之后与塞利斯率领的义勇军合流。

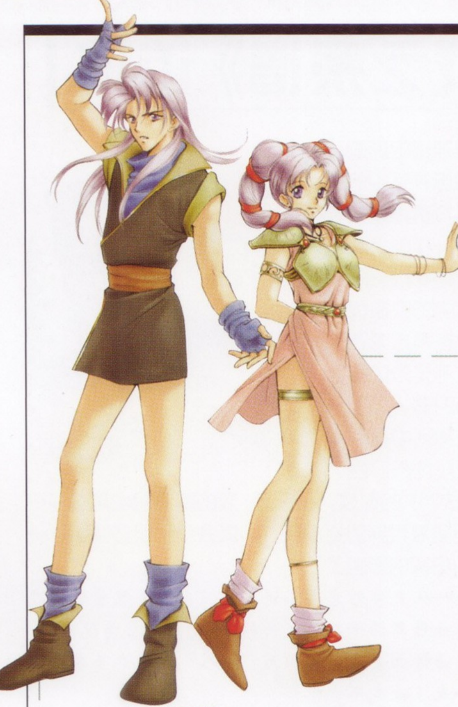
塞缇

[Sety]

菲莉的儿子，与妹妹菲一样，也是在西连吉亚抚养长大。由于母亲重病卧床，为了让母亲再见一面失踪的父亲，他将菲和母亲留在西连吉亚，独自一人开始了旅程。但是，当他途中看到被帝国军统治的曼斯塔的惨状时，为了拯救民众而留在了城里，勇敢面对托拉基亚军这一新的威胁。







蒂妮

[Teeny]

亚瑟的妹妹，在很小的时候与母亲一起被舅舅布卢姆带到了阿尔斯塔。在母亲被舅母希尔达虐待致死之后，加入了舅舅布鲁姆所率领的军队，成为了一名魔法战士。之后，在义勇军进攻阿尔斯塔城之时，虽然不情愿但不得不出击。不过在哥哥亚瑟的说得之下离开了布鲁姆军，加入了义勇军。



帕蒂

[Patty]

布里奇德的女儿，以盗贼为业的可爱女孩，与哥哥法瓦尔一起在孤儿院守护那些因为战乱而失去双亲的孤儿们。性格开朗，无忧无虑，作为一名侠盗，认为自己的事业是一件非常崇高的事。在伊德神殿偷神剑巴尔姆克时，正好被夏南撞上，但帕蒂对他一见钟情，于是立刻将神剑还给了他。

亚瑟

[Arthur]

弗利吉家迪尔蒂的儿子，在小的时候，由于母亲和妹妹蒂妮被舅舅布鲁姆带走，所以独自一人在西连吉亚的乡下长大。但当他听到分别的妹妹在阿尔斯塔的传闻时，毫不犹豫地出发去寻找妹妹蒂妮。途中遇到从西连吉亚向伊扎克方向前进的菲（菲米娜），当听到她的目的后也决定加入义勇军的行列。



法瓦尔

[Faval]

布里奇德的儿子，圣弓伊奇巴尔的继承者，弓术的达人。与妹妹帕蒂一起为了养育那些孤儿，不得不当了一名雇佣兵。在受雇于布鲁姆，于克诺特城之战中，由于在义勇军中看到了妹妹帕蒂，在其说得之下加入了塞利斯军。



（替代琳）
蕾莉娅 [Laylea]



（替代科普尔）
夏罗 [Sharlow]



（替代斯卡撒哈）
罗德万 [Roddlevan]



（替代拉克秀）
拉德妮 [Radney]

■替代（非恋爱）角色■



（替代迪尔姆多）
崔斯坦 [Tristan]



（替代南娜）
贞德 [Janne]

（替代拉娜）
玛娜 [Mana]





（替代莱斯特）
迪姆那 [Dimna]



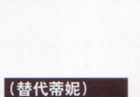
（替代帕蒂）
蒂吉 [Daisy]



（替代法瓦尔）
奥赛罗 [Asaello]



（替代亚瑟）
阿米德 [Amid]



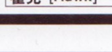


（替代蒂妮）
琳达 [Linda]



（替代菲）
菲米娜 [Femina]





（替代塞缇）
霍克 [Hawk]



琳

[Leen]

与母亲希尔维娅一样，是一名舞娘。在义勇军一步步逼近达那城时，她也被卷入到战乱之中。为了牵制阿雷斯，她被达那城城主布拉姆塞尔软禁在了城里，当被义勇军救出后，跟随阿雷斯加入了义勇军。虽然与科普尔是姐弟，但由于没见过面，所以从来不知道对方的存在。



科普尔

[Corpul]

希尔维娅的儿子，汉尼拔将军的养子。在义勇军进攻托拉基亚之际，由于汉尼拔拒绝出战，所以被当作人质威胁汉尼拔强制出击。当塞利斯救出他之后，与养父一起加入了义勇军。





加贺昭三《火焰之纹章 圣战之系谱》访谈

——关于游戏的设定，在《火焰之纹章 圣战之系谱》中我们可以看到亲人之间的残杀以及近亲之间的感情，这些“负”的要素在游戏中很多，这是为什么呢？

加贺昭三（以下简称加贺）：本来我对西方的东西还是东方的东西，只要是史实、历史之类的，都很喜欢。比如谁和谁的一次会面，这也许是一件小事，但很有可能就是因为这件小事而改变了世界潮流的流向，如果专门去调查的话这种事情数不胜数——这种趣味性正是吸引我的东西。在我学习历史的过程中，我知道，历史上政治婚姻、亲人相残这样的事情似乎是理所当然的。当然，就现代人的观点来看，有很多人对这种事情是非常反感的，而我也不是因为我个人的兴趣加入了这些亲人相残和近亲之情的东西，而是想让更多的人知道——历史，就是这样。所以说，如果要说我最想在《系谱》中表达什么的话，那就是“大和剧场”（在日本流行的时代剧，多是讲述历史事实，其中很有名的就有《武田信玄》）。我希望玩家明白，由于人类的错误，这个世界到底会变成什么样子。

某个人由于无意中做了一件事，但结果却是改变了整个世界。也就是说，哪怕是犯了一个小错，但这个世界也有可能会发生变化，这也是我想传达给各个玩家的信息。当玩家们玩到这个游戏的时候应该能感受到一点什么，所以，虽然做的是一个娱乐性的东西，但我认为只是带来快乐那是不够的，它应该还要触及到一些更深层次的东西。

——的确，回顾历史，在历史的漩涡中这些负面要素的确存在。而将这些“现实”里的正、负合而为一到游戏中，就能形成显得很真实的故事吧？

加贺：是的。我不喜欢有意地去做什么，或是让故事很“完美”地结束。比如第四章玛妮娅的死以及第五章乔安的死，就游戏而言这是很犯忌的，但我这样做正是因为我有那样的想法。所以，不管玩家是否接受，游戏卖得好还是不好，我还是会这么做，可以说有些个人主义吧。而事实的结果，我的确有值得反省的地方。事实上《系谱》我原本打算是做3部，在塞利斯的故事之后还有第三部故事，我原本想在第三部将包含有亲人相残，近亲之情的问题一并解决，但是……最后由于时间的原因，那个部分不得不删去了。就我而言，那真的是一件非常遗憾的事情。但那个时候却毫无办法，当然，这并不是我在对自己辩解。

——刚才您谈了历史，那么在角色的名字中有很多名字出自于神话，看来加贺先生对神话世界也很感兴趣啊。

加贺：是啊，神话这东西，知道得越多，读的东西越多，越让人感到有趣。但是，只要深入的话，你就会发现在神话中有很多不合理的东西。比如同一个人，他有可能在同一个故事中以另一人物的姿态出现。而神话的内容上，一般都是讲述善恶的故事。而我感兴趣的就是神话中的那些混沌、如梦一般的故事，让人感到不可思议。

在游戏中我也引用了神话中的一些人和物品的名字，但并不是说这个游戏是基于这些神话而制作的，仅是受到了一些神话的影响而已。所以说，实际神话中的角色和《系谱》中的角色，其若干设定都是不一样的，那并不是我故意弄成那个样子，而是以我自己心中的映象优先的结果。当我在考虑游戏设定的时候，并不是旁边放本关于神话方面的书，边读边写，而是用从神话中得到的这些印象来进行创作。当我在做《火焰之纹章》的时候，在最初，我的脑海里也是混沌一片，但随着世界的逐渐确立，就会受到很多要素——神话和史实的影响了。



如果玩家能从『圣战』这个标题中领悟到什么，从而来玩这款游戏的话，那我会感到很高兴的。

——从史实的意思上讲，在《系谱》里曾讲述过过去拯救世界的十二圣战士的传说，就这些传说而言，请问您为什么要将这些作为“好人”的十二圣战士的后裔分成了敌我两方呢？

加贺：过去的战争，其善恶是非常分明的，但这次的战争却并不是那样。也就是说，虽然游戏故事是从辛格尔德、塞利斯的角度来写的，但并不能绝对地说他们就是善，而敌对的人就是恶。在战争这样一个特殊的环境下，由于各自的立场和主张的不同，不得不成为敌人。这款游戏也并不是单纯的惩恶扬善，所以就演变成了十二圣战士的后裔为了各自的正义而成为敌我方进行战斗的形式。比如阿尔维斯为什么在暗中操纵对他国的进攻，如果从以统一大陆为目标的角度来看，在当时的社会是有一定社会背景的。他只是单纯地继承了罗普托之血，所以不能按照自己的意识活着，所以，当他达到地位的顶点时，他希望对这个充满歧视、迫害的世界做一点什么。从这一点来看，他并不是坏人，而同意他这个观点的人当然也不是坏人，我原本有一个故事剧本就是从阿尔维斯的角度来写的。

在描写战争这个东西的时候，不能单方面地将一方归为正义，一方归为邪恶，如果不这样的话，那是很不公平的。所以说，标题中的《圣战》如果是说辛格尔德他们的战斗的话，那么反过来说，对于敌对的人而言，这也是他们的“圣战”。“圣战”是个听上去很有气势的词，虽然听起来很酷，但实际上却是个很危险的词，而我能真正触及到它，而且做一款游戏，就我个人而言是件很高兴的事。

——《系谱》是一款很深奥的游戏，其背景以及隐藏在背景中的一些故事也经常让人遐想联翩，比如关于地枪格伯尔古的悲剧、霍林是索法拉领主之子，而雷文与塞利斯的对话让人想到了《纹章之谜》里的琪琪和巴努特的对话……而事实上在故事主干中，这些东西是存在的么？

加贺：是存在的。作为游戏基础的世界，是在我脑子里成形的，只是在《系谱》里，只是将能够让游戏成立的部分拿了出来，而一些支线故事则被舍弃了。



但不管怎么样，在写剧本的时候，我脑海里还是会忽然一下出现那些被删掉的部分，这并不是我自己的意识（笑）。关于这个问题，在游戏中到底以什么样的形式来表现，那就是以后的问题了。在《系谱》中，支线故事几乎没提，所以下次要做的话说不定就会以这些支线故事作为主线了，事实上新作就是以《系谱》中没描写过的一个支线故事为主线的。

——接下来我们想就游戏的具体内容提几个问题。首先是雷文，关于他，在故事前半部分和后半部分，不管从担任的职务和系统上的设定上来讲都完全不一样（上半部分担任我方战斗人员，下半部担任我方军师，不能出战）。而雷文在前半部分应该已经死了，后来在游戏最后，塞利斯称雷文是异国的战士“风之霍尔塞缇”，给人感觉这个雷文已经不是以前的那个雷文了。加贺先生就此有什么要告诉玩家们的吗？

加贺：雷文本来的命运就是死亡，但在龙族——事实上在达那砦的奇迹中降临的神就是龙族——的帮助下，他又复活了。这就是某种“契约”，就像是凯尔特神话中与龙签订契约一样，这时雷文作为雷文活了下来。

所以说，后半部的雷文基本上和上半部的雷文是一个人，只是有一部分交给了霍尔塞缇，因此在游戏最后，事实上是霍尔塞缇离开了。由于“契约”的存在，雷文就不能作为雷文而活下去了，他也不能恢复原来的样子，也不能重返西连吉亚的王位了。这就是原本有着不能与人类有所关联的龙族，做了不应该做的事——拯救本应死去的人，而产生的一个矛盾。至少在某个阶段里，雷文是不能回到西连吉亚了。事实上，在上部分登场的角色中还有人是和雷文一样的，最后的巴哈拉之战并不是所有人都死去了，不过是因为下半部是子女一代活跃的时候，他们就没有必要登场了。

如果还要说的话还有在最终话登场的十二魔将，其中他们中的阿哈多、赛克斯、兹伊本都是继承了十二圣战士之血的人，基本上他们的存在形式和雷文是一样的。而且他们原来也是优秀的战士，还是圣职者，只是在设定上他们被取走了意识。所以说，虽然游戏中关于有些人并没有讲到，但事实上每个人都有一个自己的故事。在下一部作品中也许还会有这样的人出现，也许没有，反正在我的印象中各自都是有很充实的背景的。

完全依靠想象的事件与对话，在自己进行判断的基础上，充分发挥自己的想象力，去体会游戏的乐趣。

——在刚才的内容中我们触及关于龙族的问题，在“达那砦的奇迹”降临的神就是龙族吧？

加贺：事实上正是如此。还要说的话，罗普托斯也是龙族，不过是与“达那砦的的奇迹”中降临的龙族处于另一个极端的立场而已。主要来说就是，比较和平的尤古多拉尔大陆由于罗普托斯的介入，一名名叫加雷的司教掌握了无人能敌的力量。那这时就有人会想，那秘密生活着的另一支龙族会怎么样呢？于是作为首领的龙族就提议，应该相信人类，于是决定介入人类的事，并赐予了最后剩下来的战士新的力量，这就是“达那砦的奇迹”。结果就是义勇军获得胜利，之后人类遵循着神（也就是龙族）的教义，就这样，和平持续了数十年。但是，随着时间的流逝，人类渐渐忘记了神的教诲。他们认为那些原来与帝国有关的人——通俗一点就是以前那些让人民处于痛苦的支配阶级——应该受到惩罚，于是加以迫害，不管是妇女还是小孩，都不例外。终于，大陆开始抓获魔女，以前曾是帝国的人也遭到杀害……看到这样的情况，那些曾经赐予十二圣战士力量的龙族开始后悔帮助了人类，最后决定再也不干涉人类的事情。

但是，在《系谱》的时代，一名心地善良的龙族青年打破了禁忌救了雷文，而这名龙族青年就是霍尔塞缇。但是，其结果有可能是再次造成一个悲剧……

——听起来相当深奥啊，居然与那么多事情有联系。另外还有一点很在意，跟雷文一样，在上部和下部中都登场的人物中其中一个是菲恩，而跟奥伊菲和雷文不同，他上下两部都是作为战斗单位出场，为什么只有他是这样设定的呢？

加贺：其实本来我是想做一个贯通上下两部，与本来的故事流程无关的人物，而他将从一个客观的角度来看待《系谱》中所讲述的20年间的历史。而菲恩作为出生在这个时代的人，他被寄托了捕捉历史潮流的任务。比如过了几十年后，他成为了一名老人，会对后人讲起以前的故事。因此从一名客观看待事物的人物这个意义出发，于是我就让菲恩在上下两部分登场了。

——与雷文的真正身分一样，在玩家之间还有一个争论激烈的话题，那就是希尔维娅到底是不是克劳德妹妹这件事。加贺先生在以前的访谈中曾否定了这件事，但看了两人的对话后，让人觉得希尔维娅应该是克劳德的妹妹。为什么加贺先生要将这些东西放在游戏中呢？

加贺：我认为《火焰之纹章》如果在玩的同时能成为给玩家带来好的影响的“道具”那就最好不过了。我经常上一些与《火焰之纹章》的相关网站，常看到玩家们会就某一个主题进行讨论，并且讨论得很深，如果能成为这种引起玩家讨论的“道具”那也不错。所以，关于克劳德和希尔维娅之间的关系，即使我已经有答案了，我也不会说的。

大家应该想象一下，无论是职业、人物性格以及思维方式，克劳德和希尔维娅这对恋人形成了鲜明的对比。如果他们是分别的兄妹，那克劳德会怎么想呢？这种能引起人们去思考的事，不是很让人高兴么？也许希尔维娅会觉得没什么，但克劳德肯定不会那么想了（笑）。所以，请大家将那些能引起联想的对话和事件当成是我对玩家提出的问题，在进行自我判断的基础上，再发挥自己丰富的想象力去体会游戏的乐趣，希望大家不要受其他人意见的束缚，进行大胆的讨论。

——刚才的话题中出现了克劳德，他在布拉奇之塔前说了“埃吉尔（Aegir，源自北欧神话中的海神）”这个词，这个词到底有什么意思呢？

加贺：这是指人原本就有的命运。从设定上来说，用瓦尔基里之杖复活的人是当时不应死去的人，是应该被拯救的人，所以才能复活他们。就像是救人于生死一线之间，而这些人本来就有应该活下去的命运。而之前我们谈到的雷文，他应该是会死的人，也就是说是瓦尔基里之杖不能拯救的人。因此，对我而言，这个“埃吉尔”指的是人所持有的命运的力量，与生命力相比，更像人本来就应该拥有的力量，而这种力量足以影响整个世界。



艾拉流浪之谜

艾拉的祖国伊扎克受到古兰贝尔大军进攻，濒临灭亡的边缘。他的兄长，也就是马力克王当时已经对自己死的命运有所觉悟，因此将自己的独生子夏南托付给了妹妹艾拉。希望她能守护夏南，将来再兴伊扎克的辉煌。

在当时，如果捉到与敌国王家相关的人，男子会就地处决，而女子则沦为奴隶，在被玩弄之后杀掉是常见的事情。马力克当然不想让自己的儿子被处决，更不希望自己的妹妹受到侮辱。他知道，只要叫她照顾夏南，她不会拒绝，而艾拉也正如马力克想的那样，虽然不愿意，但还是带着夏南离开了战场，离开了祖国伊扎克。

但是，在艾拉逃离伊扎克的时候，大陆上不受古兰贝尔影响的只有伊扎克的敌国维尔丹，如果逃到与古兰贝尔有友好关系的国家，一旦被发现行踪，那后果将是不堪设想，所以艾拉决定流亡到维尔丹。由于长时间的流亡，两人每天的食物就成了问题，因此艾拉不得不充当维尔丹的雇佣兵来过活，所以说，勇敢清高的艾拉为什么要帮助金博斯做那些坏事，这也是有原因的。



埃达教团之谜

埃达教是当年的十二圣战士之一大司祭布拉奇为了将人们从罗普托教团解救出来而建立的教团。这个教团数千年前就存在于这片大陆上，是在以自然崇拜（多神教）为基础的土著宗教的基础上发展而来的，而以后埃达家的人就是布拉奇的子孙。埃达一族每一代都是德高望重的圣职者，不仅是古兰贝尔，大陆所有国家的人们都很崇拜他们。

另一方面，赫姆与布拉奇一样也是圣人，同时也是以强大的实力拯救了世界的英雄。而继承了圣者赫姆之血的巴哈拉王家则是被奉为凡人的王者，而深受人们的崇敬。传递神之话语的埃达家与拥有政治、军事实力，统治世界的巴哈拉王家的关系就好像罗马教皇与神圣罗马帝国皇帝之间的关系一样，不过埃达家的野心没有那么大就是了。

布拉奇塔之谜

罗普托教团以前的圣职者主要是担任原始宗教仪式的工作，并采用的是世袭制。事实上，这些所谓的圣职者不过是会读写，掌握一些药草知识和初步医术的人罢了，并没有什么特别的能力。但是，他们中一个叫加雷的人得到了罗普托的力量，在他回国后创立的罗普托教的那些圣职者们开始使用一些特别的书籍和杖，并得到了超自然的力量。他们运用这种力量统治了世界，而加雷也到达了人生的顶点，建立了罗普托帝国。接着，罗普托帝国形成了绝对的阶级社会，作为最下位的异教徒沦为了奴隶，连牲畜都不如。而且国内大多数国民是贫民，而那些没皈依罗普托教团的人就划为异教徒，这就是罗普托帝国的状况。

在这种情况下，一个叫麦拉派的罗普托教团的教派兴起，他们信奉麦拉的教义，被人们认为是正义的革新派。而麦拉，其实指的是那些虽然原来是皇族，但由于拥护平民，之后叛乱，被流放的神官骑士（圣者）。而麦拉的教义是将罗普托神放在土著神最高神的位置上，信奉众神的融和，希望让帝国内没有阶级的差别，因此受到了罗普托教团的镇压和破坏。而在民众当中，他们认为麦拉派是帝国内惟一有良心的教派。

十二圣战士之一的布拉奇就是在罗普托麦拉派的教育下成长起来的圣者。在他很小的时候被当成了祭品，而麦拉派的神官将他救了下来，并将他送到了位于阿格斯特利亚北部的一个小岛的据点，将他抚养成人。在那里，布拉奇作为神官，学到了许多知识，并在年轻的时候就参加了解放组织。面对罗普托帝国的暴政，最后布拉奇在达那之砦的奇迹中终于成为了十二圣战士之一。得到了龙族力量的神官布拉奇，被人们称为“掌管命运与生命之人”，并受到了众人的崇敬，在圣战中起到了巨大的作用。

帝国崩坏后，布拉奇造访了曾救过自己并抚育自己长大的麦拉派的隐之村，但那里已经受到帝国军的蹂躏，变成了一片废墟。当他看到地上散乱着的神父们的尸体时，惊呆了。于是，为了拯救这个荒废的世界，以及将人们从罗普托教团的后遗症中解救出来，他尝试复活土著宗教。对于处于反罗普托立场的人而言，那是惟一的宗教，而这也正是麦拉派的神官们的希望。就这样，布拉奇就以故乡埃达为中心，兴建了新的教团，同时，在曾经守护过自己的北方小岛上修建了一座高塔。一种说法是：那座塔是为了封印布拉奇自身的力量而修建的；而另一种说法是那是布拉奇为了悼念那些拯救世界的麦拉派的神父以及告诫世人而修建的，告诫他们，在罗普托教团和帝国里，有的人为了拯救他人而牺牲，他们那崇高的灵魂应该永世被世人所牢记。这其中的深层含义就是：告诫后世，不能加害帝国市民（特权阶级）的子孙。事实上，这些内容都刻在了塔内祭坛的石碑上，并且是布拉奇亲手雕刻的。

布拉奇之塔——

不知从什么时候开始，人们已经将布拉奇神格化，将这座塔称为布拉奇之塔。按照他生前的遗愿，他的遗骨安置在了塔里，而后世的人们也将这里当成了神圣之地，每年都有许多人到这里来朝拜。布拉奇所在的时代，他已经将埃达教组织化，作为十二使徒中的一人，被人们称为“掌管命运与生命之神”。在这个世界，高位神作为建立土著宗教的“造国之神”是不变的真理，而那些被称为英雄的人在死后大多被神格化，并成为了下级神。而十二使徒，在如繁星一样的众神当中，成为了最新的一组。对于这些活跃在圣战中的英雄，那时的人们非常崇拜他们，称他们是守护神、武神。

但是，曾经残留在布拉奇之塔的告诫石碑，不知被谁毁坏了。随着时间的流逝，现在人们也忘记了这些告诫，而布拉奇之塔那崇高的形象，也从人们的心中消散了。

布里奇德失踪之谜

布拉奇之塔是世界各地的人们为了祈求神之祝福的朝圣之地，每年都会有许多人到这里来朝拜，而尤古维家的林公爵每年都会去布拉奇塔朝拜。一天，他跟往年一样，带着自己的孩子一同前往布拉奇塔。但是途中遇到了暴风雨，船也有遇难的危险。这个时候，老实稳重的次女艾婷与胆小的长男安德列与林公爵待在一起，而活泼好动的长女布里奇德却跑到船舱里玩去了。后来，公爵不得不带着艾婷和安德列逃离船避难去了，而布里奇德却怎么找也没有找到父亲和自己的妹妹、弟弟……

而在过了十几年后，在食人魔岭，艾婷终于与布里奇德再会了，并将传家之宝圣弓伊奇巴尔交给了自己的孪生姐姐布里奇德。

事实上，在林公爵带着次女和长男逃离之后，船并没有遇难，而是被食人魔岭的海盗给捕获了。这个食人魔岭的海盗是以布拉奇塔近海为势力范围的海盗团中的一个，是被称为侠盗的一个海盗团。这片海域聚集着无数以巡礼船只为目标的海盗团，是安弗尼国的领海。不过由于这个国家的军队不成气候，只要收了海盗的贿赂，就对他们的暴行睁一只眼闭一只眼。这支侠盗海盗团在从那些通往布拉奇塔的船只收取保护费的同时，也确保船只航行的安全，以免受到其他海盗船的袭击，对他们而言这就是他们的生意。不过虽说是侠盗，但如果遇到拒绝交纳保护费的船，那就会毫不犹豫对其进行攻击。

这个食人魔岭的海盗的头目发现那艘遇难的船时，只在船底的仓库里找到了不停哭泣的布里奇德，于是他将布里奇德带了回去，并把她当成自己的养女抚养成人。对于布里奇德而言，最幸运的莫过于这名海盗是这片海域中最侠义最强大的海盗，在养父去世后，她继承了养父的遗志，终于成为了一个实力和名声都超越养父的海盗。

阿尔维斯与阿泽尔之谜

希琼的失踪、维克托的死，当不幸降临维尔托玛家时，阿尔维斯才只有7岁。虽然有监护人来照顾这名维尔托玛家的少主，但他的王者之才以及过人的胆识，完全体现出了维尔托玛家当主的威严，丝毫看不出他只有7岁的年纪。事实上，在暗中支持着他的是巴哈拉王家的科尔特王子，当阿尔维斯知道这件事的时候已经是很久以后的事了。

另外，阿尔维斯将父亲维克托大部分的情人都流放了，但却留下了一人，这些情人的孩子不是被封为臣下，就是也被流放。而这名被留下来的惟一一名妇人以前是阿尔维斯的母亲希琼的侍女，虽然出身卑微，相貌也不漂亮，但却是个心地善良的女子，对于阿尔维斯也是尽心照顾，在这名女子面前，连阿尔维斯也无法冷酷起来。在维克托酒后侮辱了那名女子之后得知她怀孕时，维克托对其粗言相向，并施之暴力，扬言要将她赶出去。此时站出来庇护那名女子的，就是希琼，而那名女子腹中所怀的孩子就是以后的阿泽尔。在维克托死的时候，阿泽尔才刚出世不久。

阿尔维斯非常憎恨让母亲如此痛苦的父亲，当父亲自杀、母亲希琼失踪后，他那略显稚嫩的脸上就戴上了冰冷的假面，但是他还是将那名女子和阿泽尔当成自己的亲人。而那名女子也非常感谢阿尔维斯，并一直在他身边照顾他。10年之后，那名女子也去世了，自此以后，阿尔维斯的身边就再也没有出现过一名女性……

Thracia 776

托拉基亚 776
Thracia 776
机种：SFC
发售日：NP 版　1999 年 9 月 1 日
预约 Pre Write 版、DX 版　1999 年 8 月 28 日
卡带版 2000 年 1 月 21 日
售价：NP 版 2500 日元、卡带版 5200 日元、Pre Write 版 6000 日元、DX 版 9800 日元
销量：卡带版 11 万、合计 90 万以上
民间汉化版：有

■故事概要……………………112
■人物介绍……………………114
■传说中的枪骑士………………126



绘：火花天龙剑 FATE



Rackesis&Fin

拉克西丝与菲恩，这两人大概会是绝大多数《圣战之系谱》和《托拉基亚776》玩家心中永远的痛吧……虽然当肚中怀着南娜的拉克西丝来到兰斯塔王国并出现在菲恩面前时，深爱着她的菲恩毫不犹豫地将其收留，但两人已然不再有任何的可能——即使在拉克西丝的丈夫早已过世，且菲恩与拉克西丝两人度过了数年假扮夫妇的生活的情况下，也是一样……即使对方是大陆第一的枪骑士，拉克西丝却依然另嫁了他人。『为什么会是这样的呢？』面对玩家们愤怒地抗议声，官方也将南娜父亲的设定一改再改——却始终没有开恩，让我们无法看到一个圆满的结局……图中的情景，也许是两人假扮夫妇时的一幕；也许，只不过是大家心中永远的幻影而已……只是，『没人愿意令人幻影破碎。』——沙罗妄语。

被后人称为“混浊迷茫时代”的尤古多拉尔大陆统一战争的初期，托拉基亚半岛的小国兰斯塔里出现了一位英雄。他就是继承圣战士诺瓦之血的王子——乔安。

古兰历761年，古兰贝尔王国席非亚的公子辛格尔德由于宫廷内部的争权夺势、以及隐藏在这些争斗背后的罗普托教团的阴谋，而被蒙上了叛徒的污名。在大兵围剿下，公子辛格尔德军在伊德沙漠被完全孤立。

乔安王子为了援救在困境中苦苦支撑的朋友，因而率领部队向伊德进军。行军途中受到了背后托拉基亚军的偷袭，王子和他的枪骑士部队全军覆没。

这场悲剧被后人称作为“伊德沙漠的虐杀”。战斗中，兰斯塔王国的希望——乔安王子和他的爱妻一起失去了年轻的生命。由于王子夫妇的战死，兰斯塔的国力大大削弱。同时阿尔维斯在统一古兰贝尔后称帝。这两次事件直接导致了托拉基亚地方的势力图的激剧变化。南托拉基亚王托拉邦特的生平愿望就是能够统一这个半岛。因此他牢牢抓住这个机会，发动了侵略战争，不久之后即征服了北部诸国。但是几乎就在同一时刻，古兰贝尔帝国军开始大举进攻托拉基亚。多拉邦特王在梅尔根谷的战役中一败涂地，不得不收起野心向南败退而去。

另一方面，兰斯塔王家的生存者、乔安王子的遗儿利夫在兰斯塔被攻陷的时候，被骑士菲恩抱在怀中，和少数几个随从一起九死一生地成功逃离了虎口。之后利夫他们途径阿尔斯塔、塔拉等等都市，在托拉基亚各地辗转周旋，躲避帝国的追踪，最后来到了东海岸的小小开拓村——菲阿那。菲阿那的女村主艾维尔非常爽快地将他们迎接进了村子。在和村子里的那些因仰慕艾维尔而聚集在一起的年轻人们的共同生活中，利夫渐渐地成长起来。

随着时间流逝，大陆东方伊扎克的偏僻村庄特尔那诺格里，以辛格尔德的遗子塞利斯为中心的势力正在不断地发展。虽然实力的积蓄很缓慢，但是这却标志着迈向新时代的脉搏已经跳动起来了。

在平静地度过了三年之后，古兰历776年，帝国军趁利夫等人不在时袭击了菲阿那村。为了救回被雷德克抓走的南娜与玛瑞塔，大家在利夫与艾维尔带领下全军奋力作战，一行人终于来到了素有“魔王之城”之称的曼斯塔城附近。但是在战斗中利夫不幸中了敌人的圈套，全军溃败。自己也成了阶下囚并被押送到了曼斯塔城……

正所谓“塞翁失马，焉知祸福。”在牢狱的这段其间，利夫非常幸运的结识了自由骑士菲尔格斯、天马骑士卡琳与利夫儿时的玩伴阿斯贝尔以及由“风之勇者”塞缇领导的反帝国组织“玛盖团”的诸多成员。靠着大家的帮助，利夫顺利的与南娜合流并逃出了曼斯塔城。但是在逃狱过程中，利夫军的主要领导人艾维尔却为了保护南娜与拯救玛瑞塔而中了雷德克与贝鲁特的诡计，不幸被变成了一副冰冷的石像，永远留在了曼斯塔……

在了解了帝国的狩猎小孩等残暴的行为，同时也为了为艾维尔报仇，利夫毅然接下了领导者这一重要的位子并发誓要为了解放北托拉基亚而奋斗！在那以后，利夫军转战各地，不懈地与帝国军以及对北托拉基亚虎视眈眈的南托拉基亚作着艰苦的斗争——为了逃避帝国兵的追击，冒险进入了属于南托拉基亚领地的米兹城；靠着仅有一面之缘“托拉基亚之盾”的汉尼拔的帮助，大家来到了兰斯塔遗臣们的秘密据点并得到了他们的有力支援；为了保护已被帝国军重兵包围的自由都市塔拉，利夫军冒死抵抗着帝国军与南托拉基亚军一波又一波的疯狂进攻！并且在塔拉的新任市长、继承了光之圣战士之血（旁系）莉诺安的援助下平安逃离，继续着解放兰斯塔的战斗……

在近半年的战斗中，利夫军不断壮大发展着，实力已与往日不可同日而语。在大家拼尽全力后，利夫终于解放了兰斯塔，回到了别离了15年

伊苏海岸

伊德沙漠

北托拉基亚

紫龙山

托拉基亚大河

兰斯塔城

南托拉基亚

米兹城

曼斯塔城

之久的祖国……但是由于战略方针的严重失误，利夫在救援阿尔斯塔的战斗中失去了自己的左膀右臂——二军师之一的兰斯塔遗臣德利亚斯。大受打击的利夫只得带着已经元气大伤的军队退守兰斯塔。时间一晃就是半年……

在这半年间，帝国军与利夫军的战斗几乎从来没有中断过，每一次靠着大家的毅力艰难地力保城门不失。但是面对着如洪水般滔滔不绝的帝国军，利夫军眼看着就要被打败……

在危机关头，带领着伊扎克解放军的号称“光之公子”的辛格尔德之子塞利斯率军解救了利夫。靠着双方的努力，终于将帝国军的重地阿尔斯塔一举夺得了下来！在兰斯塔城，利夫与表哥塞利斯初次相会……时值古兰历777年，利夫16岁。在这一天过后，利夫率军渡过了托拉基亚半岛上最大的河川——托拉基亚大河，朝着曼斯塔城进发了……

北托拉基亚王国

现任统治者为圣雷弗利吉家的当家布鲁姆。新皇帝阿尔维斯命布鲁姆为指挥官，对几乎已掌握整个托拉基亚半岛的托拉基亚进行侵攻。结果古兰贝尔军在梅尔根谷的大会战中取得胜利，从而由南托拉基亚王国手中夺取了北托拉基亚地方。而布鲁姆也因该功绩而被赋予北托拉基亚暂时的统治权，并建立了统合兰斯塔、曼斯塔、阿尔斯塔、克诺特的王国。

南托拉基亚王国

被称为“龙王”的托拉邦特在“伊德之虐杀”事件中率军残忍地杀害了兰斯塔王子乔安及爱妻艾丝琳后，又为统一托拉基亚而开始向北半岛进军。北托拉基亚各国随即组成以兰斯塔王为首的联合军与之对抗、却因克诺特国的背叛而遭到惨败，兰斯塔王卡尔夫亦战死。就在南托拉基亚趁势连续攻下兰斯塔、曼斯塔，并包围了阿尔斯塔城时，古兰贝尔军开始侵攻托拉基亚半岛。最后双方在梅尔根山谷展开会战。但南托拉基亚军在数量占了压倒性优势的强大的古兰帝国军面前，任何抵抗都显得无济于事，更何况雷德克的叛变，加速了南托拉基亚军的溃败……战败后，南托拉基亚王国不得不将北托拉基亚地方的统治权让给帝国而换取了与帝国的同盟关系，两国签订了暂时和平的条约。从此南托拉基亚王国将不能再对北托拉基亚出手。



兰斯塔王家王子

利夫
Leaf

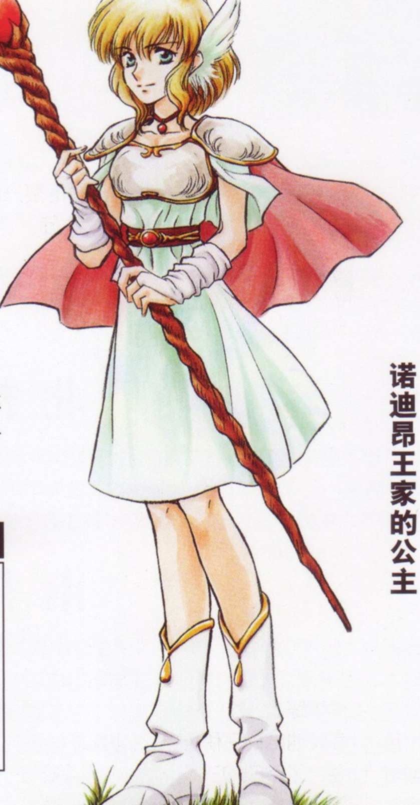
父：乔安
母：艾丝琳
15 岁

本作的主人公，兰斯塔王国的王子。双亲与祖父被杀害，后来在祖国沦陷之际被迫展开逃亡的少年。从父亲那里继承了枪骑士诺瓦的血统，从母亲那里继承了圣战士巴尔多的血统。拥有坚强不屈的意志以及敢于面对悲惨命运的勇气。

个人年表（古兰历）	
760 年	利夫出生于在兰斯塔王国的兰斯塔城中。与姐姐阿尔特娜一样由菲恩负责照顾。
761 年	伊德沙漠的虐杀。父亲乔安、母亲艾丝琳在与辛格尔德军的汇合途中(艾丝琳仅仅是为了送丈夫一程，结果一路送到了伊德)遭到了托拉基亚国王托拉邦特率领的龙骑士军的袭击，战死于伊德大沙漠之中。由艾丝琳照顾的阿尔特娜从此下落不明。
同年	古兰贝尔王国的王都巴哈拉发生了异变。利夫的父亲乔安的亲友、母亲艾丝琳的兄长——夏尔非家族的公子辛格尔德以及绝大部分跟随他的部下因中了维尔托玛家族的阿尔维斯的圈套，被冠以“反叛者”之名惨遭杀害。
同年	古兰贝尔王国的国王病故，之后由其孙女蒂娅多拉的丈夫阿尔维斯就任为代理国王。(其就任后不久登基为皇帝，王国也改为了帝国)
同年	在巴哈拉一役中幸存下来的诺迪昂王家的公主拉克西丝来到了兰斯塔并投靠了菲恩。
762 年	拉克西丝生下了女儿南娜。
同年	托拉基亚军开始北侵，将作为兰斯塔同盟国的曼斯塔

南娜
Nanna

14 岁
母：拉克西丝



诺迪昂王家的公主

诺迪昂王国的公主——拉克西丝的女儿。其美丽的脸庞和神态，丝毫不逊于母亲。即使走在乡村的小路中，也无法掩盖住她高贵的王族气质。是个擅于使剑和魔杖的神官骑士。

PERSONAL HISTORY	
773 年	与利夫、菲恩一起从塔拉市逃亡到了托拉基亚半岛东海岸的一个小村——菲阿那村。
同年	南娜接受了领主艾维尔的好意，成为了她的养女，同时与剑士玛瑞塔成为了好友。
77X 年	在与暗黑神的战斗结束之后，利夫、阿雷斯一起参加了解放阿格斯特利亚地区的战争。





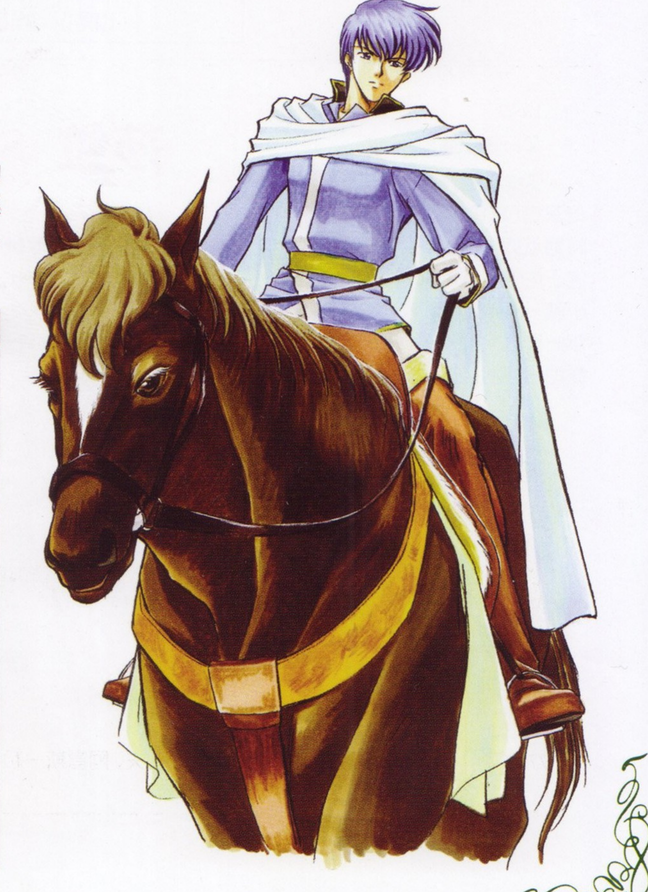
	城团团包围。兰斯塔王国遵照盟约派兵援助，但由利夫的祖父——兰斯塔的国王卡尔夫亲自率领的大军却因为克诺特王国的将军雷德克的背叛而战败。国王也因此战死。利夫的祖母阿尔菲奥娜也在城池陷落时自尽。菲恩则与拉克西丝一起，带着南娜、利夫一起逃到了阿尔斯塔王国。
同年	占领了曼斯塔、兰斯塔两城的托拉基亚军开始向阿尔斯塔进军。阿尔斯塔王国则向古兰贝尔王国请求援助。随后，古兰贝尔王国派出了弗利吉公国的当主布鲁姆所率领的魔道骑士队以及罗普托教团的僧兵部队进行支援。
同年	托拉基亚军与古兰贝尔·阿尔斯塔联军在梅尔根谷展开了激战。虽然托拉基亚军面对数量庞大的敌军显得英勇无比，但由于雷德克的再度背叛，全军遭到了重大的损失。在压倒性的不利情况下，托拉邦特国王被迫从托拉基亚王国的北托拉基亚地区撤军，同时以同盟作为条件，与古兰贝尔王国签订了停战条约。在这场战役结束后，宣布北托拉基亚王国正式建国的布鲁姆将克诺特城作为居城，同时还派遣心腹部下统治原兰斯塔王国。而投靠了古兰贝尔王国的雷德克则得到了男爵的位子和原曼斯塔王国的领土。此外，布鲁姆还把妹妹艾丝妮娅出嫁到了阿尔斯塔王家，进一步将阿尔斯塔王国的实权掌握在了自己手中。
765 年	菲恩等人来到阿尔斯塔已有三年。为了掩人耳目，菲恩与拉克西丝装成了普通的夫妇，而利夫和南娜则装成了普通的兄妹。他们虽然受到了阿尔斯塔的王妃艾丝妮娅的保护而过着安定的生活，但这种生活很快便因为兰斯塔王家的旧臣企图暗杀布鲁姆的计划而被打破。
766 年	利夫等人潜入了阿尔斯塔城东方的自由都市弗雷斯特。其间拉克西丝留下了南娜而独自前往了伊德，从此消失在伊德沙漠之中，下落不明。
769 年	利夫等人潜入了位于自由都市弗雷斯特遥远西方的、位于靠近托拉基亚王国边境线的自用都市塔拉。
771 年	利夫等人逃离了塔拉。
773 年	利夫等人来到了位于托拉基亚半岛东海岸的小村——菲阿那村。在接受了领主艾维尔的好意之后，利夫加入了村子的自卫队，成为了菲阿那义勇军的一员并与年轻人们一起进行剑和武术的修炼。
776 年～776 年	利夫与菲恩、艾维尔等人一起外出讨伐海盗。帝国军趁机袭击了菲阿那村并抓走了南娜以及艾维尔的养女玛瑞塔。利夫下定决心为救出两人而朝曼斯塔进军，从此踏上了收复祖国的漫长的征途……
777 年	收复了祖国兰斯塔，同时推翻了雷德克的统治。
779	为了援助阿雷斯，与南娜一起参加了解放阿格斯特利亚地区的战争。
780	统一南北托拉基亚的“新托拉基亚王国”建国，利夫就任初代国王。

菲恩　Fin

34 岁

大陆第一枪骑士

侍奉兰斯塔王家的忠臣。他在 10 多岁的时候便向利夫已故的父亲乔安王子宣誓效忠并跟随他南征北战。直到乔安战死之后，还一直守护着小王子利夫，并为了兰斯塔王国的复兴而不懈奋战着。枪骑士菲恩的名号，如今已经响彻了整个大陆。



PERSONAL HISTORY

762 年	兰斯塔城陷落。
765 年	由于原兰斯塔的遗臣企图暗杀布鲁姆的计划败露，为了躲避布鲁姆的大肃清，菲恩带着年幼的利夫逃离了兰斯塔。
766 年	潜入了阿尔斯塔城东方的自由都市弗雷斯特。
769 年	潜入了位于自由都市弗雷斯特遥远西方的、位于靠近托拉基亚王国边境线的自用都市塔拉。
771 年	从塔拉逃出。
773 年	到达位于托拉基亚东海岸的菲阿那村。
776 年	与利夫、艾维尔等人一起讨伐了海贼后，在返回菲阿那村时得知南娜、玛瑞塔两人被帝国军抓走了。
780 年	利夫就任新托拉基亚王国初代国王。之后，菲恩突然失踪。
78X 年	传闻他出现在伊德的沙漠中。
783 年	经过了空白的三年之后，他回到了兰斯塔王国。之后，将一生的精力都投入到了辅助利夫王的事务中去。



艾维尔 Eyvel

35 岁

菲阿那村的女领主，同时也是利夫担任首领前，义勇军的指导者，剑术一流。3 年前，她救下了被帝国军追杀的利夫等人并将他们带到了菲阿那村以躲避士兵的追击。在得知了利夫的身世之后，她毅然伸出了援手，如今已经是利夫军中强力的伙伴。

PERSONAL HISTORY

76X 年	漂流至菲阿那村附近的海岸。由于丧失了记忆，所以做了佣兵并打败了当时统治村子的山贼们。
7XX 年	在克诺特城的奴隶市场上见到了一个年幼的女孩被当作奴隶贩卖，极度愤慨的她当即杀了奴隶商人，并将小女孩带回了村子，取名为玛瑞塔后作为养女将其扶养长大。
7XX 年	说服了紫龙山的山贼旦格达及其部下，使他们改邪归正，不再做山贼。
773 年	亡国的兰斯塔国的王子利夫与随从菲恩、诺迪昂王国的公主南娜一起逃到了村中。她救治了受了重伤的菲恩，并收留了利夫等人。
776 年	菲阿那村遭到了曼斯塔的领主雷德克的袭击，南娜、玛瑞塔被掳。虽然艾维尔劝说菲恩与利夫逃走，但是利夫决心向曼斯塔进军，救出被掳的两人。
同年	在途经伊苏村附近时，目睹了自己曾经亲自讨伐过一次的利菲斯海贼团的掠夺行为，与利夫等人一起前往海贼团的根据地，生擒了首领利菲斯。
同年	利夫和艾维尔被雷德克抓住，一起被送到了曼斯塔城。在城中她与南娜再会，两人在斗技场进行突围时遇到了被暗黑剑操纵了心智的玛瑞塔，在劝说无效后，艾维尔击昏了玛瑞塔。但就因一瞬间的破绽，她中罗普托教团的暗黑祭司的石化魔法，变成了石头。之后，成了石头的她被放置在曼斯塔城地下的罗普托教团的秘密神殿中。
777 年	被利夫军所救，解除了石化魔法。在夺回曼斯塔后，她与利夫等人分别，随许多人一起，回到了菲阿那村。
785 年	与龙族的契约到达了期限，封印解除，她失去的记忆也得到了恢复。同时，她也得以与自己的子女法瓦尔、帕蒂再会。

玛瑞塔 Mareeta

15 岁

父：加尔撒斯

艾维尔的养女。她在年幼时父母双亡（其实父亲在世），是艾维尔将她从奴隶商人的手中救了出来。由于生性好强的缘故吧，所以她从小就一直希望能够成为一名与艾维尔一样强大的剑士，每天都坚持不懈地练习着。



莎拉 Sara

12 岁

祖父：曼夫罗伊

身分神秘的少女。但实际上，她是罗普托教团的大主教——超级大恶人曼夫罗伊的孙女。



塞亚斯 Cyas

27 岁

父：阿尔维斯

母：埃达

维尔托玛公国的祭司，是个天才般的军师。帝国皇帝阿尔维斯和部下埃达的私生子，因此拥有法拉圣痕，是圣火之圣战士。





塞缇 Sety

16岁
父：雷文
母：菲莉



玛盖团的领袖人物。12圣战士之一，西连吉亚王国的王子，为了寻找父亲雷文而展开了旅行。

PERSONAL HISTORY	
77X年	为了寻找下落不明的父亲，留下卧病在床的母亲菲莉和妹妹菲，带上圣之风魔法独自一人离家在西连吉亚展开旅行。
776年	得到父亲出现在托拉基亚半岛曼斯塔城的情报后立刻前往。但在得知当地正处于雷德克男爵的暴政下时，毅然加入了以推翻其统治为目的的玛盖团，后来成为了该团的首领。
同年	在曼斯塔城的地下牢中初次见到了当时被关在里面的利夫王子。
777年	再度侵入曼斯塔城，从宝物库中取走了传说中的秘剑——布拉奇之剑。将其交给了利夫。随后，与利夫、塞利斯的军队一起参加了义勇军的战斗。

米兰达 Miranda

14岁

阿尔斯特王国的公主，自从被帝国军抓住后便一直被囚禁在阿尔斯特城中。虽然表面看上去其性格争强好胜，但内心也有温柔的一面。



迪尔姆多 Delmud

16岁

母：拉克西丝

南娜的兄长，诺迪昂王国的王子。



莉诺安 Linoan

15岁

拥有光之圣战士的旁系血统，塔拉市的市长，天枪之圣战士阿里奥恩的未婚妻。责任感很强，虽然外表柔弱，但却是那种勇于面对一切困难的类型。



卡琳 Karin

14岁

来自大陆北方的国度——西连吉亚的天马骑士。她的目的是为了找到西连吉亚的王子——一个同样为了寻找下落不明的父王而外出旅行的圣战士。虽然也有些好强，不过可爱、朴实。与母亲、姐姐一样，她也打算成为天马骑士亲卫队的一员。







哈尔万 Halvan

19 岁

菲阿那义勇军的一员，斧战士。性格沉着冷静，非常可靠。与欧丁是好友，更是艾维尔的左右手。其双亲也早已被帝国军所杀害，如今和性格开朗的妹妹一起在村子里生活。



欧丁 Othin

18 岁

菲阿那义勇军的一员，与哈尔万一样是斧战士。性格单纯好胜，更容易与别人吵起架来。不过他这样的性格，在后来倒成为义勇军的气氛制造者。与同样喜欢吵架的父亲一起生活在村中。



旦格达 Dagdar

以前曾是以紫龙山为据点的山贼团的头目，在见到了艾维尔后改邪归正，带个部下一起开垦荒山，开始辛勤地劳动。在菲阿那村遭到帝国袭击时，他得知了利夫的真实身分并毅然加入了义勇军。



坦尼娅 Tanya

18 岁

旦格达的女儿，弓箭手。不知是否是因为从小生活在被山贼包围的环境中的缘故，男子气十足。争强好胜的她连说起话来都极为粗鲁，虽然每次见到欧丁时总是不免要像孩子一样吵闹一番，但其实她内心中却……



马蒂 Marty

26 岁

旦格达的部下，曾经也是紫龙山的山贼。虽然生性随和，但力量不俗。由于与生俱来的随和憨厚、善良的个性，所以即使是山贼，也很少会引起别人的反感。



罗南 Ronan

伊苏村的猎手，是位使弓的战士。虽然刚加入军队时还不太习惯实战，不过弓术却是一流。正义感极强，在伊苏村遭到袭击时，对侵略的海贼们抱有强烈的愤怒。





阿格斯特
August

年龄不明

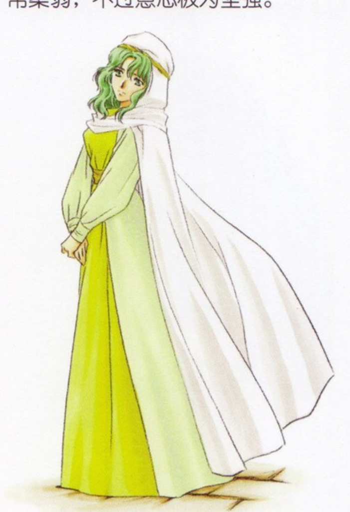
原本是在托拉基亚东海岸不断扩张着势力的海贼利菲斯团的军师，是个彻彻底底地现实主义者。除了知道他以前是布拉奇的祭司外，其余一切都是谜。不过，他似乎与雷文暗中有着什么联系……



塞菲
Safy

17岁

出身于托拉基亚西部的自由都市——塔拉的修女。由于塔拉陷入了帝国军的包围之下，她为了寻找救援而在整个托拉基亚地区中四处奔波。虽然极富献身精神，且外表看上去也非常柔弱，不过意志极为坚强。



菲尔格斯
Felgus

约22岁

作为佣兵辗转各地的自由骑士。性格开朗乐观，无时无刻都勇于直前的行为，往往令人难忘。不过有时候也会干出一些不经大脑思考的傻事。据闻他的父亲以前跟随辛格尔德的大军南征北战，最后死于巴哈拉之役……



布赖顿
Brighton

23岁

父亲是雷德克的部下，他自己也是曼斯塔城的一名骑士。然而，他在见到了市民们受苦受难的情景后，逃到了城外并加入了反抗组织“玛盖团”。正义感十分强烈。



玛秋亚
Machyua

19岁

曼斯塔城的反抗组织“玛盖团”的成员。从组团之时至今，一直参加着各种反抗运动，是个不输给任何男子的热血女性。



拉拉
Lara

15岁

曼斯塔城的反抗组织“玛盖团”的成员。虽然体格相对比较柔弱，却总能一丝不苟地完成任务。作为组织里为数不多的小偷，她也十分擅长潜入作战。







西瓦 Shiva

流浪的佣兵，被利菲斯雇佣为保镖。不过，他的一生都没有被固有的人生观念所束缚，总是独自一人过着与众不同的生活。



德利亚斯 Dorias

54 岁

兰斯塔王国的伯爵。与利夫等人一起在兰斯塔王国沦陷时逃离了出来。后来为了阻止敌人的追击而留在了阿尔斯特城，并在战斗中失去了一只手臂……是一位极注重骑士道的理想主义者。



塞尔菲娜 Selfina

26 岁

兰斯塔的弓骑士，德利亚斯的独生女。在利夫等人展开逃亡前，一直在利夫身边照顾着他。对利夫来说，她就像真正的家人一般，是位心地善良温柔的女性。



格雷德 Glade

34 岁

兰斯塔的骑士，塞尔菲娜的丈夫。从兰斯塔一路转战到阿尔斯特，其威名也为托拉基亚的人们所熟知。另外，他还是菲恩的好友。



加尔撒斯 Galzus

年龄不明

已经灭亡了的立波王家的王子。发誓要向伊扎克王家报仇。



利菲斯 Lifis

25 岁

胆小怕事、做事却喜欢吹嘘的小混混，利菲斯海贼团的头目。据说十分喜欢塞菲。



阿斯贝尔 Asvel

15岁

利夫的好友，为了利夫的“理想”甘愿奉献出自己的一切。



希克斯 Hicks

年龄不明

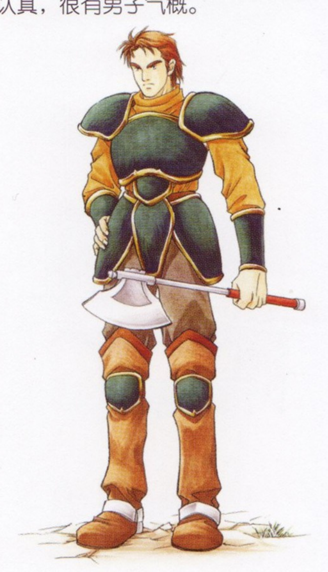
由于自己的孩子被义勇军所救，为了报恩所以加入了义勇军。



达尔辛 Dalsin

20岁

做事稳重，虽然毫不起眼但非常认真，很有男子气概。



凯恩 Kain

20岁

兰斯塔王国的骑士，双亲均已战死。无论对待任何事物都极为认真，不过不太爱说话。



阿尔瓦 Alva

20岁

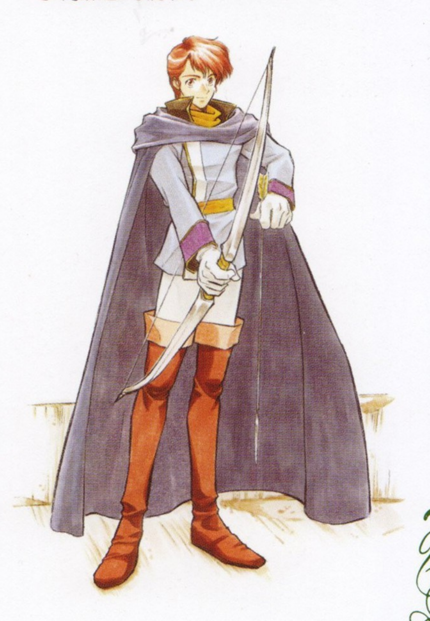
兰斯塔王国的骑士。与凯恩是很要好的朋友，性格开朗。



罗伯特 Robert

17岁

战争孤儿，十分仰慕塞尔菲娜。似乎有点恋母情节。



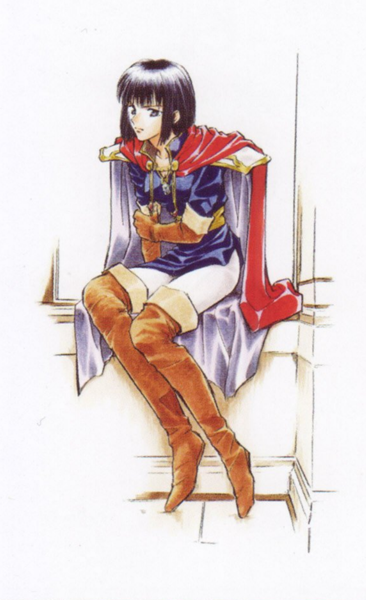




奥尔文 Olwen

18岁

帝国军侦察队的指挥队长，十分尊敬自己的兄长莱因哈特。



佛瑞德 Fred

25岁

奥尔文的副官，为人正直的骑士。对奥尔文绝对忠诚。



帕恩 Pirn

25岁

时常将“不杀人，不抢穷人的东西”挂在嘴边的某个盗贼团首领。善良正直，连拉拉也为他动了情。



托尔德 Trewd

28岁

剑术一流的剑士。感情极端地冷酷，对帕恩有着无比的信赖感。



塞伦 Salem

年龄不明

原本是邪教——罗普托教的信徒，后来对罗普托教的所作所为感到不满，因而脱离了该教。对帕恩的想法深有同感。



蒂娜 Tina

15岁

“帕恩的奴隶”——当然只不过是大家所开的玩笑，但她本人却真的这么认为。不过，年仅15岁她，还是个对世事一无所知的丫头。塞菲的妹妹。



迪安 Dean

27岁

我行我素的龙骑士，不过本性非常善良温柔，处事方法比较愚笨，让深爱自己的莉诺安屡次伤心。



艾达 Eda

21岁

与兄长迪安一起加入了义勇军的龙骑士，个性刚强。



夏那姆 Shanam

年龄不明

由于模样与伊扎克的王子夏南酷似，于是四处假借他的名字招摇撞骗。其实力也非常平庸。



卡瑞恩 Carrion

年龄不明

兰斯塔王国的骑士，做事很有责任感。与人接触时也给他人一种十分温和的感觉。



霍默 Homer

年龄不明

性格轻浮，经常嘻嘻哈哈的吟游诗人，尤其喜欢混在女孩子中间。与夏那姆是好朋友。



拉尔夫 Ralf

30岁

为人正直憨厚，是义勇军中可靠的老大哥。







瑟尔夫 Sleuf

21岁

以圣杖之圣战士——克劳德大祭司为目标，代替他在大陆各地展开旅行的布拉奇的祭司，因此也成为了“克劳德的双眼”。



米夏 Misha

20岁

西连吉亚的王国的天马骑士——蒂特瓦的女儿，为了能够抚养处于帝国统治下的西连吉亚王国的孤儿们，不得已做了佣兵。



埃麦尔达 Amalda

24岁

弗利吉公国的骑士，第10军团的司令官。虽然对王家抱有绝对的忠诚心，但渐渐地也对罗普托教团的所为产生反感。



科诺默尔 Conomoor

年龄不明

阿尔斯特王国的骑士，对王家有极高的忠诚心，对人民也非常体贴关怀，是骑士中的骑士。



泽维尔 Xavier

年龄不明

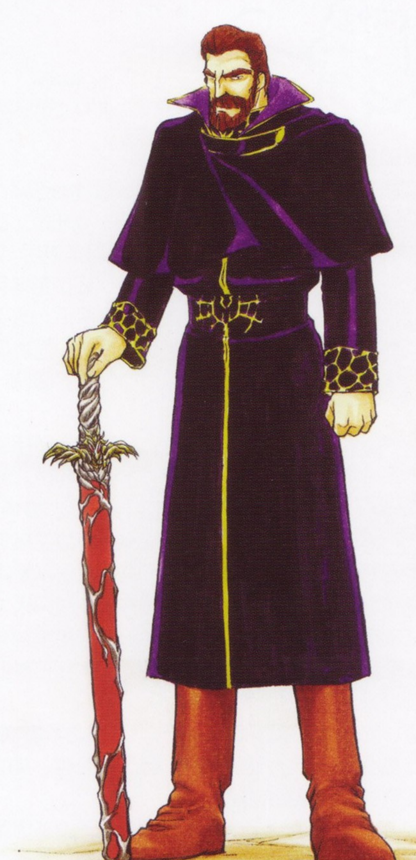
原本是兰斯塔的将军，在兰斯塔王城沦陷后不得已成为了弗利吉公国的军人。



埃瑞奥斯 Eyrios

负责守护诺尔登城寨的弗利吉公国的魔法骑士。





雷德克
Leidrik

年龄不明

原本是克诺特的将军，但是后来成为了弗利吉的公王布鲁姆的部下后，担任了曼斯塔城的领主。与罗普托教团结盟，但自己一直不知其实是在被教团所利用。另外，他还是利夫的死敌。

年龄不明

隶属弗利吉公国的骑士，才华横溢，甚至还担任了该国公主伊师塔的近卫骑士。虽然想要将加入了利夫义勇军的妹妹奥尔文带回来，但奥尔文坚定不移的信念，使兄妹二人不得不站在了对立的立场上……



莱因哈特
Reinhardt



肯普夫
Kempf

年龄不明

帝国军第12军团的将军。对奥尔文的兄长莱因哈特怀有极大的嫉妒和敌意，是个度量狭小的小人。虽然曾数次出现在利夫等人的面前，但每当战况不妙时就会立刻逃走。



传说中的枪骑士

文：younglu
出处：Y的FE工房

先声明，标题的“称号”不是我乱取的。参见结局。

枪骑士、保姆、苦劳者。

玩过圣战的人，可能对菲恩的印象就是如此。而实际上应该也没有错。当知道新作的舞台在托拉基亚时我很高兴——除了身为兰斯塔命之外，更重要的，我是菲恩fan。说实话，对于利夫成为主角这件事，并不特别兴奋。因为，在圣战中，兰斯塔的这几个人，利夫跟亚尔提娜在我心中的顺位是比较后面的，甚至全身华丽的王子样可能是第五位……不过这种印象在托拉基亚《776》中彻底被扭转，以后再提。总之就是，一开始我的焦点是放在菲恩身上。

不过他的戏分出乎意料之外的少。因为这次军师另有其人，所以平常一点声音也没有……可是也实在是太没有声音了。当然或许托这个的福使他没有成为《纹章之谜》中的老骑士再世（初期能力很高，但无任何成长空间的冷板凳），是件好事（真要如此，加贺可能会接到恐吓信……）。当然，在游戏中总共有四次对话，跟他人比起来，其实是很多了。可能是我自己过度期待的缘故？不过很快的就发现这样的安排是有道理的。

四次的对话中，除了跟拉克西丝相关的部分很有疑义外，并没有什么特别令人注意的。（我对亲友的对话好像也过度期待……不过跟塞尔菲娜的问题很多，以后再谈。）关于菲恩本身的，一定要玩过西路线才知道。西路线十六章后。

“自从那日后，我便不曾再见菲恩落泪。不，好像连笑容也忘记了似的。”利夫这么说。令人心寒的对话。不，其实是可以理解的，只是没有想到会到这种地步——不笑也不掉泪。忘记了喜与悲。





“他的心在兰斯塔……”不对，不是这样的，德利亚斯的理解并不完全正确。不是在兰斯塔那个“国家”或是“地域”。或许多利亚斯在称兰斯塔时，也指涉某种抽象的意义，但显然的，“其他人也相同”，并不恰当。

菲恩的好友格雷德战后当了大将军，在实质的军队重整上投注心力；格雷德的妻子塞尔菲娜辞去近卫军队长的职务，照顾战后那些无家可归的孩子。某贵公子跟其他三人各司其职，为新托拉基亚的建设而努力——而菲恩呢？

“空白的三年”

终章后，利夫跟阿格斯特及菲恩都有对话。同样是感谢，大有不同。对菲恩的发言显然的感性许多，因为对利夫而言，他不只是“帮助”、“教导”他的人而已。或许在某些方面，更接近“亲人”的意义。“因为有菲恩在，所以我才能忍耐这些辛苦。”“我就好像在菲恩的膝上被养大的。我该怎么报答你才好？”而他是怎么回答的？



“请统一托拉基亚，重建诺瓦与达因的理想之国。这是乔安王子的梦想，也是我的愿望。”

不对！看到这里时我在心里喊着。这不是利夫想要的答案！



虽然利夫很快地回答“嗯，我知道，这是我的义务”之类的话，可是最后“菲恩，这样就可以吗……”，还是觉得利夫的语气中带着失望。这些话，想必他从小到大已经听过很多次。而所得到的回应也只是简短的“是的”而已，态度十分冷淡。

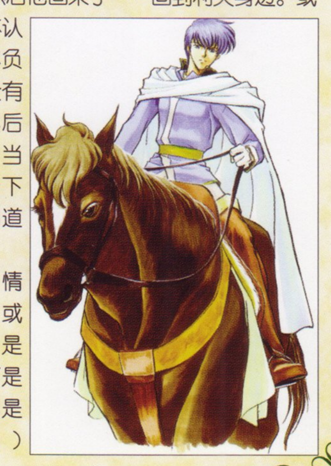
对照圣战最后，塞利斯跟奥伊菲便可看出其中差距，不必再明说。相比之下，菲恩的回应中看不到“感情”的成份，只是在提醒利夫身为兰斯塔统治者的义务。他已经毫无感情到这种地步了吗？应该不是如此。利夫就不用说了（虽然，我认为利夫的支援并不单单只因为他是主君），他从（不知道到底是不是亲生女儿的）兰娜那里也得到支援。所以没道理无情。收复兰斯塔，及最后解放北托拉基亚时，都不见他特别高兴。这是什么原因？

然后说到愿望。统一托拉基亚那（可能吧。《圣战之系谱》前半部分中他自己提都没提过）是乔安的梦想。但是菲恩啊，真的是你的愿望吗？那真的是你想要的吗？

不是。所以有“空白的三年”。若将一统托拉基亚建设新国家看得那么重要，断不可能在战乱刚结束，百废待兴之时离开利夫的身边。在这三年内到底做了什么，去了哪些地方，一切都是谜，只是似乎有人在伊德砂漠中见过他的身影。伊德砂漠。在圣战中，许多人葬身与此的死亡砂漠。拉克西丝也消失在这片静寂的大地中。我第一个念头就是“啊，原来是去找拉克西丝了”，完全没有想到也有“凭吊乔安与艾丝琳”的可能性。（枉称兰斯塔命……可是会这样想也是没有办法的，因为大家都说她没死要去找她，所以真的就去找了并不是奇怪的事。《776》中比起乔安及艾丝琳，说实在的拉克西丝比较常被提到，所以印象深刻）

可能两者皆有。甚至，他要寻找的并不是具体的人事物……而是一种抽象的集合体。“寻找失落的东西”，这是我个人的看法。或许真的在寻找，也可能是某种自我反省。又或许是失去单纯目标的无力？

可是似乎并没有找到。然后他回来了……回到利夫身边。或许是之前已经约定好了（我不认为他会作出不告而别这种不负责的事），或许是除此之外没有栖身之处——身心皆然。然后结果可能什么都没改变……当然也可能改变了。不过，接下来的部份已经不是我们能知道的了。



菲恩实际上并不是无情的，这是他最大的悲哀。或许，就某些方面而言，他是《776》最不幸的角色……（可是我希望他能幸福……所以就是同人创作派上用场的时候了。）



封印之剑
The Sealed Sword
机种：GBA
发售日：2002年3月29日
售价：4800日元
销量：35万
民间汉化版：有（完美版即将推出）

烈火之剑
机种：GBA
发售日：2003年4月25日
售价：4800日元
销量：27万
民间汉化版：有（完美版即将推出）

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
烈火の剣

■剧情概要……………128
■大陆概要……………130
■人物介绍……………132
■剧情分析……………152



故事剧情概要

文：火花天龙剑 桂木弥生

很久以前，有一片人与龙共同生活的大陆——艾雷布大陆。人龙双方和睦相处，互不侵犯，过着祥和的生活。然而有一天，人类的侵略打破了这一平衡，双方为了争夺大陆的霸权而在每一寸土地上展开厮杀，从而演化成了一场连自然规律都改变了的恶战，后世将那场战役称作为"人龙战役"。最后，"龙"一族战败，从大陆上消失了，而"人"一族也从战争带来的重创中逐渐恢复了过来，在整个大陆扩展着自己的势力……就这样，千年的时光匆匆流逝……

艾雷布新历980年，费雷领主艾尔巴特的无故失踪使得利西亚地区笼罩上了一层让人不安的阴云。一个月后为了寻找下落不明的父亲，有着"红发公子"之称的费雷公子艾利乌德开始了他的旅行。

在旅行途中，艾利乌德遇到了前来支援他的赫克托耳，赫克托耳是利西亚同盟盟主的弟弟，同时也是艾利乌德的挚友。从拉乌斯公子艾利克口中得知艾尔巴特侯也加入到了以达林为首的反逆军。艾利乌德坚信以父亲的为人不可能做出这种事，为了查明事情真相，同时也为了救助被拉乌斯军攻打的西亚兰领，艾利乌德率军向着西亚兰领进发了。解救了西亚兰的危机，救出了一年前与艾利乌德相识的西亚兰公女琳，之后的三人从赫克托耳手下密探蕾拉处得知了整个事件的大概情况："整个事件的背后和强大的暗杀组织——黑之牙有很大的联系，现在，达林侯、艾利乌德的父亲以及已经控制了黑之牙的神秘男子奈哥尔都在瓦拉尔岛上的龙之门中。"

在大海盗法卡斯的帮助下，艾利乌德一行人乘船向着瓦拉尔岛出发了，在途中他们意外地救起了在海上漂流的名叫妮妮安的女性舞者，她是一年前琳与艾利乌德所相识的故人，这段突如其来的小插曲使艾利乌德忐忑不安的心略微安定了下来。

击败了守在龙之门前的达林，艾利乌德见到了父亲和奈哥尔，控制了妮妮安的奈哥尔利用妮妮安身上神秘的力量企图打开"龙之门"的得到龙族之力，千钧一发之际，妮妮安的弟弟尼尔斯及时赶到唤醒了妮妮安，打乱了奈哥尔的计划，趁此机会艾尔巴特舍命上前给了奈哥尔一记重创。受了重伤的奈哥尔恨恨地离开了此地，而艾尔巴特则在儿子的怀中含笑而逝。

回到利西亚，尼尔斯说明了事情的经过："自一年前他们姐弟俩和琳分别后，便被奈哥尔抓了回去。拉乌斯侯在利西亚挑起内乱也是奈哥尔派手下煽动的，因为只有战争才能让他收集更多人类体内的特殊能量"艾吉鲁"以便增强自己的法力。艾尔巴特就是因为身上有强大的"艾吉鲁"才被奈哥尔抓去，也正是艾尔巴特的帮助，妮妮安姐弟才逃脱出来。"

将事情的来龙去脉告之了赫克托耳兄长的乌塞尔后，其表示奈哥尔下一个煽动的目标很有可能就是大陆最强的军事大——伯尔尼王国，不过艾利乌德现在所要做的是去密斯尔半岛中央的钠巴塔沙漠寻找"活生生的传说"。

"活生生的传说"竟是八神将之一的大贤者——阿特斯，活了近千年的阿特斯已算到了艾利乌德来此的目的。他表示自己也没有阻止奈哥尔的力量，不过却告知了艾利乌德在伯尔尼王国的"封印神殿"中有可以打败奈哥尔力量。为了能顺利进入伯尔尼王国，艾利乌德决定和艾鲁多利亚王国的魔道军将——潘特一起参加前往参加伯尔尼王子的成人仪式。

伯尔尼一直和利西亚保持着友好的关系。但自从国王迪斯蒙特登基后，伯尔尼王国就开始以高压姿态来对待利西亚。深知以利西亚公子身分入境行动会受到极度制约的艾利乌德等人便装扮成旅行者潜入了伯尔尼。同行的潘特夫妇因要拜见伯尔尼王妃而提前离去，艾利乌德一行人则在伯尔尼的市镇上打听关于伯尔尼王国内部的一些情报。正如所流传的那样，黑之牙的势力已遍布了整个伯尔尼。当天傍晚，潘特夫妇与艾利乌德会合。从潘特口中，艾利乌德得知了一个可以接近伯尔尼王族的方法，那就是：在十天内帮伯尔尼王妃海蕾妮找回下落不明的伯尔尼皇室象征——"火焰之纹章"。

随着对黑之牙逐渐的了解、艾利乌德一行人得知了现在的黑之牙已被首领布雷丹的后妻索尼亚所掌控，并且黑之牙还受伯尔尼国王迪斯蒙特所托准备暗杀王子塞菲尔。夺回了"火焰之纹章"的艾利乌德乘夜赶到伯尔尼王城，救下了身处险境的塞菲尔王子。清晨，做为感谢，海蕾妮王妃告之了艾利乌德"封印神殿"的所在，并给了一道公文使他们可以顺利抵达。

黑之牙首领布雷丹被索尼亚所杀，索尼亚也因为没有了利用价值被主子奈哥尔杀死，强大的暗杀集团"黑之牙"瞬间便因上层的崩溃而四分五裂处在灭亡的边缘。布雷丹的长子四牙之首的罗伊德在封印神殿前率领着仅存的"黑之牙"向艾利乌德一行人发动了最后的猛攻。罗伊德战败，黑之牙也随之灭亡了……

战后，阿特斯来到此地和艾利乌德三人一起进入了封印神殿，神殿中他们见到了八神将之一的暗之贤者——普拉米蒙德。在阿特斯的劝说之下，他解开了大陆各地的神将器封印，神将器就是当年八神将用来与龙战斗的武器，也是惟一可以打倒奈哥尔的力量。走出封印神殿，却发现奈哥尔已来到此地并抓住了妮妮安，情急之下艾利乌德拔剑冲向了奈哥尔……

神将器、可以打倒奈哥尔的力量，凭借着想要救出妮妮安的意志，艾利乌德通过试练获得了这一切。冰龙、强大的烈火之剑、奈哥尔的狂笑，事情的发展超出了艾利乌德的想像，他没有想到妮妮安会是龙族，会被奈哥尔所控制出现在此地，更没有想到自己会亲手杀死了妮妮安……

回到奥斯提亚，阿特斯对大家说起了五百年前他和奈哥尔之间的故事："那时的奈哥尔是个一心求知的魔法研究者，但后来对力量的渴望使他走火入魔成为了现在这个样子。"听了阿特斯的一席话，艾利乌德明白了现阶段事态的严重性，他走出了妮妮安之死的阴影，拿起了剑和琳、赫克托耳一起为了打破奈哥尔的野心再次向"龙之门"进发。

魔之岛、龙之门前，大贤者阿特斯带着神将器加入到艾利乌德的队伍中一起向奈哥尔发起了挑战。不愧是有着超越八神将之力量的奈哥尔，就算是神将器，对其的杀伤力也十分有限，不过好在阿特斯带来了与其暗黑力量相生相克的神将器——至高之光，借助着至高之光的威力，奈哥尔这个人类中最接近神的男人终于化成了灰烬……

奈哥尔的灭亡不代表一切的结束，此时"龙之门"已活性化，三条太古的火龙从"龙之门"中爬了出来……龙的力量，使众人绝望的力量，就连曾经和它们战斗过的阿特斯也受到了龙的重创，就在这绝望的时刻，普拉米蒙德及时出现，并且运用神将的力量将妮妮安复活。妮妮安发动自己身上的龙之力将两头龙送回了龙之门，剩下的一头龙则死在了艾利乌德的烈火之剑下。一切都结束了，在将大陆的和平交给了艾利乌德、琳、赫克托耳这三位年轻的神将后，伤重的大贤者阿特斯合上眼安心的去了另一个世界。

奈哥尔之乱的20年后，伯尔尼国王塞菲尔下令开始对周边地区了发动进攻。伯尔尼军首先势如破竹地攻入了萨卡和伊利亚地区。之后，又向利西亚地区发起了猛攻……

闻讯，卧病在床的费雷领主艾利乌德侯急招正在奥斯提亚留学的儿子罗伊回国。击败了攻击费雷城的盗贼团，罗伊奉父亲之命带上部队为了援助正在与伯尔尼军苦战的赫克托耳侯向着阿拉芬城出发了。也许是命运的安排，罗伊在费雷与伯尔尼王国交界线上的一个村子中意外的救助了伯尔尼王塞菲尔的妹妹，伯尔尼的公主——基内维娅。但她对利西亚联盟似乎并无恶意且希望得到罗伊的帮助，在满腹疑惑中，罗伊同意与她们同行。



罗伊进军路线

罗伊赶到时阿拉芬城已被攻破，伯尔尼大军撤去后，罗伊率军夺回了阿拉芬城。但此时伤势过重的赫克托耳已奄奄一息，临终前他告知了罗伊，塞菲尔王想要将龙族复活的恐怖计划。怀着悲痛，罗伊率军夺回了奥斯提亚城并救出了被羁押的莉莉娜。战后，莉莉娜指引罗伊前往奥斯提亚郊外山中的洞穴，取得了当年八神将用来击倒龙族的神将器——烈火之剑。归来的途中罗伊和率军前来夺回奥斯提亚城的伯尔尼三龙将之一纳西恩将军遭遇，纳西恩想趁罗伊势单力薄之际消灭残余的利西亚军队，不料此时罗伊的老师，埃特鲁斯坎的魔导军将——塞西莉亚和同样是埃特鲁斯坎三军将的骑士军将——珀西瓦尔，两人率领大军出现在了纳西恩面前。纳西恩撤走后，罗伊从塞西莉亚处得知了埃特鲁斯坎为了可以抑制住不断发展势力的伯尔尼王国而要全力支持利西亚同盟。

埃特鲁斯坎的介入改变了战争的局面，伯尔尼暂时停止了对利西亚的进攻，利西亚同盟乘着这段时间重新组织了"利西亚同盟军"，由罗伊担任了同盟军的首领。埃特鲁斯坎王国忽然向利西亚同盟发出了消灭西方三岛贼寇的请求，为了和埃特鲁斯坎保持政治上的友好关系，罗伊还是率军前往了长期都处于混乱且毫无秩序的西方三岛。

在反抗军参谋艾尔芬的帮助下罗伊成功地剿灭了西方三岛的海贼集团，并且还取得了神将器——天雷之斧，但此时从埃特鲁斯坎传来了骇人听闻的消息："宰相罗安祖在伯尔尼王国的支持下发动政变，并控制了埃特鲁斯坎的军队，他以罗伊军干涉西方三岛事务等事为借口向利西亚发动了攻击。"在伯尔尼与埃特鲁斯坎的联军面前塞西莉亚的所有抵抗犹如螳臂当车，不出片刻，塞西莉亚坚守的古城陷落了……虽然晚了一些，但罗伊的军队总算赶到了西南边境并迅速展开反攻。混战中艾尔芬亮出了自己是埃特鲁斯坎失踪多年王子的身分说得了骑士军将珀西瓦尔，在珀西瓦尔的帮助下罗伊成功夺回古城并救出了伤重的塞西莉亚和基内维娅公主。同时被救出的还有一位名叫索菲亚的银发少女，经过交谈，众人得知她是来自"人龙战役"后人和龙共处的一个村子——纳巴塔村。在索菲亚指引下，罗伊一行人来到了纳巴塔村，村中的长老对罗伊讲述了一些关于人与龙之间的传说，使他对整个事件有了一定了解，随后长老更告知了他们神将器——业火之理的所在。

为了打倒政变派罗伊率军开始由纳巴塔沙漠向埃特鲁斯坎进军。不出几日罗伊便率军兵临埃特鲁斯坎王都之下。阿库雷亚城的守军除了有政变派的头子宰相罗安祖外还有伯尔尼的纳西恩将军。见大势以去，宰相罗安祖便急忙向着伯尔尼逃去。纳西恩尽管拼死抵抗，却仍逃不过失败的命运。阿库雷亚城的夺回，神将器——至高之光的取得，使埃特鲁斯坎和利西亚同盟组成了战略上的同盟。为了能彻底结束战乱，罗伊率领埃特鲁斯坎与利西亚联军向伯尔尼王国本土发起了侵攻。

借助艾利米尔教团的力量，埃特鲁斯坎军顺利击败了逃亡到伯尔尼的罗安祖并解放了萨卡和伊利亚两地，此时基内维娅公主也终于向罗伊说起了塞菲尔王的一些往事："以前的兄长是一位心地善良对人和善的青年，但当父亲因为嫉妒他的才能毒杀其未遂后，他不仅杀死了父亲还从此像变了个人似的……"

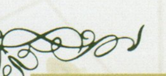
攻入了伯尔尼国境，击败了三龙将之首的玛多克将军后，罗伊进入封印神殿取得了神将器——默示之暗和当年用来封印魔龙的封印之剑。而此时的塞菲尔王已得知玛多克将军战败，为了完成理想，他命令布露妮娅将军带着魔龙的化身——伊冬赶去龙殿，深深爱恋着塞菲尔的布露妮娅尽管不忍弃他而去，但最终还是服从了命令。

古老雄伟的伯尔尼王宫中，太古英雄之后的塞菲尔，太古勇者之后的罗伊，决定大陆命运的一战开始了。当封印之剑刺穿塞菲尔的胸膛时，随着一代霸王之末日的来临，这场席卷了整个艾雷布大陆的战乱也宣告结束。

在八把神将器的指引下，罗依向龙族的根据地——龙殿出发了。此时，伯尔尼最后一位龙将——布露妮娅将军已在龙殿前集合了伯尔尼王国最后的部队为了"大陆最强"的荣耀准备与埃特鲁斯坎军展开最后的决战。为了避免无谓的牺牲，布露妮娅在战前让士兵们自行选择去留，出乎她意料的是所有伯尔尼士兵都自愿留下来和她共同进退，无奈之下她只有强令负伤、有家人的兵士离开战场。战斗力极度悬殊的战斗结束了……结果与预料中的一样，埃特鲁斯坎军轻松获胜。但，布露妮娅将军和那些不屈的伯尔尼兵士却……

龙殿内，罗伊一行踏上了昔日八神将的道路，在与太古之龙亚安的战斗中罗伊等人知晓了真实的"人龙战役"——一个和他们以前听说的一切完全不同，没有任何浪漫情怀可言的绝对现实与赤裸裸的种族生存战争。龙殿深处，如同千年前一样，封印之剑再次击败了魔龙。失去了伊冬魔力的支持，龙殿崩溃了。

"伯尔尼之乱"结束了，历经数战的战士们回到自己的家乡过起了和平安定的生活。而魔龙，昔日的暗黑巫女伊冬则被护送到了纳巴塔村，在那里，她似乎已在同样身为龙族的珐和对龙族非常友善的人类守护者们的身上找回了一些很久很久以前的温馨感觉……





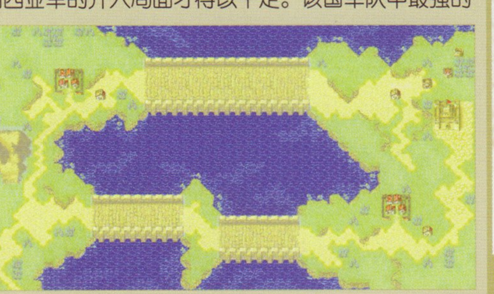
ETRURIA

埃特鲁斯坎——西方的文化大国

由圣女所兴建的位于大陆西部的文化艺术大国。在《封印之剑》的时代中，该国内部政要遭到了伯尔尼王国的策反，一时间处于了混乱派系纷争的局面，后来利西亚军的介入局面才得以平定。该国军队中最强的人被称为三军将。


魔道军将 潘特


王子 艾尔芬



西方三岛——派系化日趋严重的混乱岛群

西方三岛是在埃特鲁斯坎王国统治下的，位于大陆西方的边境岛屿的总称。这里拥有丰富的地下资源，因为有人在开采，所以也成为了各方强盗们眼中的一块肥肉。长期以来这里都处于毫无秩序的混乱之中……在《封印之剑》的时代中，罗伊率军来到这里的目的是为了讨伐强盗。



NABATA

纳巴塔——炽热的大沙漠



隐藏有古代文明之谜的神秘大沙漠。在其中的某个沙漠绿洲中，有一座非常特别的村子，那里被称为龙族们的“乌托邦”。无论是人类还是龙族，大家都幸福地共同生活在这个村中。人类与化为人形的龙通婚的事例也极为常见。他们之间所产下的混血儿虽然生长发育极为迟缓，但往往拥有人类数倍甚至数十倍的寿命。在沙漠中，巨大生物的骸骨随处可见。而传说中的八神将之一，大贤者阿特斯就居住在这里。


索菲亚


大贤者 阿特斯

Fibernia

Etr

Caledonia

Nabata

Kafti

Missur

LYCIA

利西亚地区——拥有无数小国的联合同盟



由无数的小国所组成同盟国家，在故事中处于极为重要的地位。《烈火之剑》的主人公之一艾利乌德便是治理利西亚东部的费雷侯爵的儿子。另主角赫克托耳则是统治利西亚的大都市奥斯提亚的塞乌尔侯爵的弟弟。而《封印之剑》的主角，则是艾利乌德的儿子罗伊。

奥斯提亚 OSTIA

在各个国家中，奥斯提亚的领土范围最大的，所以该国也自然成为了同盟国之首。《烈火之剑》中，奥斯提亚由塞乌尔侯爵统治，其弟弟赫克托耳自然是该国的继承人。


侯爵 塞乌尔


侯弟 赫克托耳

费雷 PHREAE

利西亚同盟内的一个诸侯国。领主是艾利乌德的父亲艾尔巴特。在《烈火之剑》的故事中，一直下落不明。


罗伊


长男 艾利乌德

西亚兰 CIARAN

利西亚同盟内的一个诸侯国。现任领土的女儿与一位萨卡族地区的人私奔，结果两人生下了琳。在《烈火之剑》的琳篇中，琳最终与祖父再会。


公女 琳





ILIA

伊利亚地区——森林、天马与美女的国度

位于大陆北部的一个辽阔的大地。夏短冬长，一年中大部分的气候都十分寒冷。由于在这种气候下，农作物也难以生产，所以佣兵业则成了该地区主要的收入来源。



CHECK 1

全大陆女战士数量最多的区域

该地区的士兵中，女性乘骑的天马骑士团共有71人，占据了全体数量的四分之一，与其他国家全军只有5、6人的女性数量相比，实在是多得惊人。最令人惊讶的，是所有的天马骑士全都并非是过了而立之年的"大妈大婶"，而是10多、20多岁的美貌少女们。也许对一些男人而言，这个国度才是真正的天堂吧……



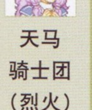


天马骑士团（封印）

CHECK 2

该地区的士兵大都以天马骑士和骑兵队组成。标准武器是长枪，这是该军队的最大特征。不过由于该国的士兵大都是佣兵，所以被各个国家雇佣，长年在外南征北战也不是什么稀罕事。另外，因为雇主的不同，所以该地区的军队也经常被分为几个部分，互相成为敌对的立场。





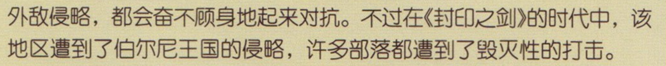
天马骑士团（烈火）



SACAE

萨卡——团结的游牧民族的天堂

位于大陆东部的草原地带，同时也是琳出生的故乡。许多游牧民们都常年生活在这片土地上，久而久之也形成了非常独特的文化。游牧骑士和剑士是这个地区的特有职业。居住在此地的人民非常团结，一旦遇到外敌侵略，都会奋不顾身地起来对抗。不过在《封印之剑》的时代中，该地区遭到了伯尔尼王国的侵略，许多部落都遭到了毁灭性的打击。



CHECK 1

人口数量居大陆之首

虽然其他国家也都拥有配备有大量的军事力量，但随着伯尔尼王国对该国展开侵略之后，萨卡的士兵也逐渐增多起来。另外，该地区的士兵们中有三分之一的人都喜欢使用弓箭作为主要武器。

CHECK 2

萨卡人民的脸庞大都非常相似，同一部族的人尤其如此。因为萨卡的部落数量较多，而每个部落的人数却相对较少，因此其中的兄弟、亲戚也占了大部分。当然了，这也是长年来同族人的婚姻较多所形成的结果。



鲁斯



戴扬

VALAR

瓦拉尔

被称为魔岛的瓦拉尔岛屿位于大陆的南方。许多海贼们都居住于此，并以近海区域归在了势力范围内。被称为"龙之门"的古代遗迹就沉寂在这个岛上。同时，这里也是《烈火之剑》的最终决战的舞台。



BERN

伯尔尼——东方盛产飞龙的军事王国

位于大陆东南部、大陆最大的军事国家。该国的地势险要，群山环抱。甚至连王都都建立在高山峻岭之中。以飞龙为坐骑的龙骑士，是该国特有的职业，因此在攻击力方面也绝不会输于其他任何国家。在《烈火之剑》中，为了王位的继承问题，王国内部也经过了数次的明争暗斗。最终成功登基的王子塞菲尔，在《封印之剑》的时代中掀起了大陆范围的大战乱。因此，该国则成为了《封印之剑》最终决战的舞台。



塞菲尔



国王



艾利乌德

Elwod

称号：利西亚第一骑士
出身：利西亚地区
身分：费雷家的公子
年龄：17岁

利西亚地区费雷领领主艾尔巴特之子，他为人正直，有着强烈的正义感，在待人接物和处理问题上都十分讲究礼节。为了寻找下落不明的父亲，艾利乌德告别母亲踏上了旅途。艾利乌德是剑术高手，但在指挥作战方面却是一个新手，所以其母艾丽诺娅还请了费雷骑士团团长马卡斯和他一同前去。除此之外，艾利乌德在利西亚相当有名望，人民们信赖爱戴他，就连各地的领主也都十分欣赏这位“红发公子”。

妮妮安

Ninian

称号：宿命的姐弟(姐)
出身：伊利亚地区
身分：舞者
年龄：不明

冰龙，“人龙之战”后随着龙族一起去了别的大陆，后来听到奈哥尔的召唤被引诱到了这个世界。为了生存她和弟弟一起化成了人形，因此失去了龙的力量，不过她身上的神秘力量却是奈哥尔一直想要得到的。在艾利乌德之父艾尔巴特的帮助下，她们姐弟俩逃出了奈哥尔的魔爪，在逃亡途中碰到了琳与艾利乌德，这使得本已绝望的妮妮安看到了一线希望。与其他龙族不同，妮妮安和弟弟尼尔属于人与龙的混血儿，他们除了拥有龙族强大的力量，还有人类那颗细腻的心。





赫克托耳

Hector

称号：奥斯迪亚的猛将
出身：利西亚地区
身分：奥斯提亚候爵的弟弟
年龄：约18岁

利西亚同盟盟主——乌塞尔的弟弟。有着“怪人”称号的他和艾利乌德是自小一起长大的挚友，与对人温和有礼的艾利乌德相比，他就略显有些粗暴，甚至还有些凶恶，不过性格上的巨大差异并没有影响他和艾利乌德之间的友谊，也正是因为他们两人性格上的互补，才使得一些问题可以圆满解决。得知艾利乌德出外寻找父亲，赫克托耳不顾兄长的反对就风风火火地赶去支援艾利乌德了。



琳

Lin

称号：草原的公女
出身：萨卡地区
身分：西亚兰的公女
年龄：15岁

利西亚地区西亚兰领领主豪森的外孙女。琳的母亲是豪森侯爵的女儿，父亲则是一名萨卡草原上的游牧民，豪森对女儿和萨卡人交往一事大为震怒，不得已之下，琳的父母只得私奔到了萨卡地区。父母被山贼杀死后，琳便一个人生活，艰苦的生活磨练出了她坚定的意志和高超的剑术。和其他萨卡人一样，琳对人十分热情，豪爽的性格使她可以和任何人做朋友。可能是因为性格倔强的缘故，琳有时也会很任性，变得不是那么善解人意，但只要她认识到错误，就一定会主动道歉并且承担责任。



尼尔斯

Nils

称号：宿命的姐弟（弟）
出身：伊利亚地区
身分：吟游诗人
年龄：不明

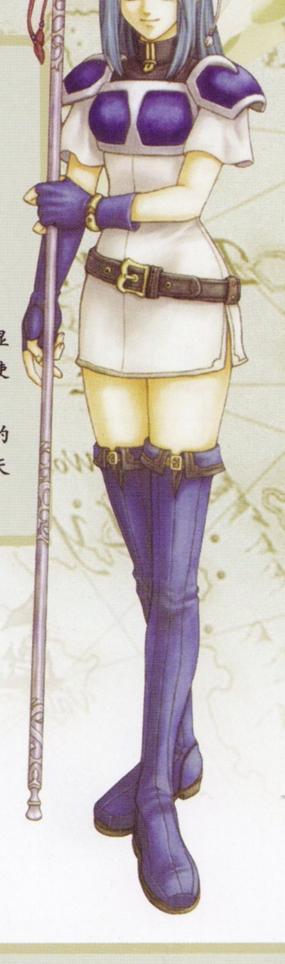
妮妮安的弟弟，同样是冰龙，和姐姐一起被引诱到了这个世界。从奈哥尔手中逃脱后，他便和姐姐一起装扮成舞者和吟游诗人，一边躲避着奈哥尔的追杀，一边寻找可以回到他们那个世界的方法。和姐姐一样，尼尔斯也有可以察觉危险的特殊能力。因为受到过人类的迫害，尼尔斯对于人类总是抱着不信任的态度，直到和艾利乌德等人相遇，他的这种想法才有所改观。

鲁斯

Ruth

称号：年轻的草原之狼
出身：萨卡地区
身分：草原之民
年龄：18岁

流浪各地的佣兵，弓术达人。他来自萨卡草原，是萨卡草原上最大部族库特拉族族长的儿子，为了磨练自己的技艺而离开了家乡。性格孤傲的他从来都是独来独往，一个人转战于各地。在利西亚地区阿拉芬城任佣兵时和琳相遇，并帮助她击败了刺客。后来在奥斯提亚附近一个要塞的防卫战中，他又出现在了琳的身边。



菲奥拉

Fiora

称号：纯洁的白翼
出身：伊利亚地区
身分：伊利亚佣兵骑士团队长
年龄：约19岁

伊利亚天马骑士团所属的佣兵。做事认真一丝不苟的她和两个妹妹有着明显的差别，在骑士团中，她还担任着小队队长的职位，行事光明磊落、公正严明使得她在骑士团中小有声望。日常生活中，她也是个细心的人，像母亲一般关心、照顾着还在成长期的两个妹妹。在接受了某个神秘人物的委托后，她带着自己的天马骑士小队前往瓦拉尔岛支援艾利乌德一行。她的两个妹妹现在也已成为了天马骑士，二妹法瑞娜现今下落不明，三妹芙罗利娜则在艾利乌德军中任职。

拉加尔特

Lagarto

称号：疾风
出身：不明
身分：原“黑之牙”成员
年龄：约29岁

原黑之牙的干部，人称“疾风”拉加尔特。属于黑之牙元老级的干部，曾一度可能成为黑之牙高级干部“四牙”之一。在黑之牙慢慢开始变质后，他就有了退隐之心，直到艾利乌德攻打“龙之门”时，他便准备带上财宝一走了之。正如他的称号一样，他本人也是一个如风一般的男子，性情无定型，随心所欲地行事，在和艾利乌德接触后决定帮助这个正直的小伙子。他和黑之牙的首领布雷丹以及布雷丹的长子罗依德是旧交。



潘特

Pant

称号：银之魔道军将
出身：埃特鲁斯坎王国
身分：利库雷公爵
年龄：约29岁

埃特鲁斯坎王国首屈一指的大贵族，人称“利库雷公爵”。现任埃特鲁斯坎王国魔导军将的他也是埃特鲁斯坎王国最高军事负责人。他还是大贤者阿特斯惟一的入室弟子，并在10年前带着妻子露依斯和阿特斯一起生活在纳巴塔沙漠的地下。虽是军政要员，但对潘特来说，比起官场上的名利，魔法学的研究和纳巴塔沙漠中的遗迹挖掘才是他最感兴趣的。

露依斯

Luise

称号：金紫的贵妇人
出身：埃特鲁斯坎王国
身分：利库雷公爵夫人
年龄：约26岁

埃特鲁斯坎王室出身，后来与“利库雷公爵”——潘特相爱并最终成为了他的妻子。高贵的金发、美丽的容貌、优雅的气质以及她温柔体贴、善解人意的性格使得无数优秀男士为其神魂颠倒，自此她便得名“金紫的贵妇人”。不仅相貌出众，露依斯还是一名优秀的弓手，在她的帮助下，潘特击倒过很多强力的敌人。据说她还擅长下厨做饭和照顾老人、小孩。

卡雷尔

Karel

称号：被称作剑魔的男人
出身：萨卡地区
身分：流浪的剑士
年龄：约26岁

杀人如麻的剑魔，为了追求剑的最强之道，他踏遍整个大地挑战各地的高手。卡雷尔出生于萨卡草原，年少时的他就杀死了自己的父亲成为了家族剑术的继承者，传闻他在世上还有一个亲人，那就是当年他没有杀死的妹妹。西方三岛的"石巨人"凯雷斯、使用着太古冰魔法的冰帝等等高手都败在了他的手下，传说他还曾以一人之力消灭了千人的骑士团，一时之间"剑魔卡雷尔"成为了死亡与恐惧的代名词。



维达

Vaida

称号：碎裂牙
出身：伯尔尼王国
身分：原伯尔尼王国龙骑士队队长
年龄：约32岁

伯尔尼王国的龙骑士，有着"龙牙将军"的称号，传说她的实力凌驾于现任伯尔尼三龙将之上。因为过多地和王子塞菲尔接触，维达被国王调离原本的职位，成为了一名普通的龙骑士。为了能够早日回到塞菲尔王子身边，她加入了黑之牙并想借奈哥尔的力量官复原职。得知奈哥尔和国王勾结的事实后，她便加入艾利乌德军，为了伯尔尼和塞菲尔王子与奈哥尔一伙战斗。虽然性格狂傲、目中无人，但她忠心祖国和对属下的爱护却使得每个人都很尊敬她。



莱纳斯

Linus

称号：四牙之狂犬
出身：不明
身分：“黑之牙”之四牙
年龄：约26岁

黑之牙首领布利丹的次子，全名莱纳斯·利达斯。身材高大魁梧的他与兄长罗依德的性格截然不同，喜欢直截了当地行事，是那种一旦有自己的想法就要用行动来表现的类型，可以说是个热血汉，和赫克托耳的性格极为相似。只要是有行动，就必然会看到他和兄长一起出现，他十分尊敬罗依德。作为四牙之一，他的实力是相当可怕的，拿着一柄大剑的他可以轻松地将身形巨大的敌人一分为二，在黑之牙中他的代号为“狂犬”。传说在现今黑之牙中他的实力仅次于兄长罗依德和父亲布利丹。



罗依德

Lioyd

称号：四牙之白狼
出身：不明
身分：“黑之牙”之四牙
年龄：约29岁

黑之牙首领布利丹的长子，全名罗依德·利达斯。他的剑术和暗杀术已入达人之境，在指挥军队作战上也不输于各国名将，可以说他就是现在黑之牙的中流砥柱。四牙之一的他遇到任何事都会冷静地判断，而后再做出决定，这点就和冲动的莱纳斯有着根本上的区别。罗依德本人对于黑之牙的现状十分担心，首领布利丹沉迷于美色，黑之牙上上下下大小事务都由后妻索尼亚处理，对此罗依德已开始怀疑索尼亚真正的目的与动向。罗依德在黑之牙中的代号为“白狼”，他常常劫富济贫、惩治恶人，在伯尔尼人民中有着很高的声望。

贾法尔

Jaffar

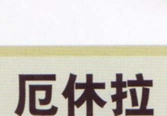
称号： 从前的死神

出身： 不明

身分： 原“黑之牙”成员

年龄： 不明

原本是孤儿的他，被奈哥尔收养并训练成一名冷血的杀手。奈哥尔支配黑之牙后，他便成为了四牙之一。其高超的暗杀术能在瞬间取人性命，就算是绝顶高手也不例外。冷酷无情的性格，让人恐惧的暗杀术，贾法尔在短时间内就有了“死神”的代号。在奈哥尔眼里他只是一个会说话的工具，在其他黑之牙成员眼里他是匹孤狼，没有人愿意接近他。但是，自从一名叫妮诺的少女走入他的生活后，他开始改变了，封闭的心也渐渐打开了。



厄休拉

Ursula

称号： 四牙之苍鸦

出身： 不明

身分： “黑之牙”之四牙

年龄： 约25岁

黑之牙首领后妻索尼亚的心腹，她也是四牙之一，代号为“苍鸦”。年纪轻轻但城府却十分之深，善于利用他人来达到目的，自己则尽量避免身处险境。名利心十分重的她，千方百计地讨好索尼亚并希望借着她的权势在黑之牙取得更高的地位。作为四牙之一，她的实力也不容小视，能够熟练地使用各种魔法以及魔法杖来战斗，同时她也是潜入战、谍报战的高手。本来是索尼亚最宠信的部下，但在维达加入黑之牙后，索尼亚便对其有些冷落，为了能除掉这个自己仕途之路上的障碍，她暗中帮助过艾利乌德，希望借艾利乌德之手干掉维达。



雷纳多

Renato

称号：罪孽的背负者
出身：不明
身分：司祭
年龄：不明

谜一般的艾利米尔司祭，年龄、出身、一切一切都不为人所知，可是只要有奈哥尔出现的地方便会看到他的身影，因此他还多次在暗中帮助过艾利乌德。他的真实身分是以前奈哥尔制作"莫鲁夫"时的一个人体改造试验品。从奈哥尔处逃脱后，他便隐姓埋名做了艾利米尔司祭。传闻他以前是位武艺高超的佣兵战士，而且还和西亚兰重装骑士团团长——瓦雷斯以及艾利米尔司祭——露塞亚的父母有过一段渊源。



阿特斯

Athos

称号：大贤者
出身：不明
身分：八神将
年龄：不明

"人龙战役"中的人类英雄——八神将之一，后世因其在魔法上近乎于神的造诣而称其为大贤者。"人龙战役"后，他为了追求世上最高真理而四处游历，在路经纳巴塔沙漠时和奈哥尔相遇，他们一起找到了人和龙共同生活着的村庄。阿特斯和奈哥尔在那里定居下来，一边学习龙族的知识，一边和龙族进行交流沟通。后来奈哥尔练习古魔法走火入魔，他不得已才联合村民将其赶跑，自那以后阿特斯就隐居在纳巴塔的地下，时时刻刻监视着奈哥尔的动向。数百年的时光过去了，当艾利乌德三人踏上纳巴塔这片沙漠时，阿特斯也意识到自己与奈哥尔最后的决战开始了。



索尼亚

Sonia

称号：妖艳的绝世美女
出身：不明
身分："黑之牙"首领夫人
年龄：不明

奈哥尔的心腹之一，有着可以迷惑世间所有男人的绝世美貌和强大的魔法力。其真正身分是奈哥尔制造的"莫鲁夫"，为了能够控制黑之牙，奈哥尔让索尼亚嫁给黑之牙的首领布利丹・利达斯为妻，被索尼亚迷惑的布利丹一切都听从于她，黑之牙的事务也全交由她处理。外表美艳的索尼亚，心肠却如蛇蝎一般狠毒，自从她接管黑之牙后，黑之牙便从一个义贼组织沦为了一个专门收钱做事的暗杀团体，只要对方开价高，任何事都可做，完全违背了组织创立时的宗旨。

奈哥尔

Nergal

称号：灾难的招至者
出身：不明
身分：黑暗的支配者
年龄：不明

"人龙战役"时的魔法研究者，后来为了寻求世上最高真理而四处游历。在研习古魔法时走火入魔，被大贤者阿特斯打瞎一支眼后，他便逃到了伯尔尼。借着强大的古魔法，他一面制造着可供他差遣的"莫鲁夫"，一边利用"艾吉鲁"来增强自己的法力。为了能够获得更多的"艾吉鲁"，奈哥尔控制了大陆上最强的暗杀组织——黑之牙，并借着黑之牙的力量煽动各国之间发动战争，另一方面，奈哥尔已经着手开始召唤龙的活动。奈哥尔对力量的渴求正在无限增大，现在的他已打算染指龙之力，进而拥有神一般的力量。



罗伊

Roy

称号：年轻的狮子
出身：利西亚地区
身分：费雷军首领
年龄：15岁

游戏的主人公，利西亚同盟费雷领主艾利乌德侯爵的独子。曾在利西亚大都市奥斯提亚留学，师从于艾特鲁斯坎的魔导军将塞西莉亚。战争爆发后，他从奥斯提亚匆忙赶回费雷帮助多病的父亲对抗伯尔尼王国。罗伊在指挥作战的能力上不输于其父艾利乌德，但毕竟由于太过年轻，在处理政治问题上还是显得相当单纯，另外比起待人和善、处事圆滑的艾利乌德，罗伊的性格略显刚烈与耿直。

莉莉娜

Lilina

称号：美丽的盟主
出身：利西亚地区
身分：奥斯提亚家公女
年龄：约15岁

利西亚同盟的盟主赫克托耳的女儿，赫克托耳和艾利乌德是挚友，所以从小她和罗伊便是青梅竹马，传闻赫克托耳和艾利乌德甚至私自为他们两个订下了婚事。莉莉娜同样师从于塞西莉亚，学习理魔法(一种自然系魔法)的运用，因其天生过人的资质，不论是同学还是塞西莉亚都说她的魔法造诣不出几年便会超越塞西莉亚。艾利乌德病重后，莉莉娜代替父亲去看望艾利乌德，也就是此时战争爆发了，本来开朗活泼的她也不得不面对这残酷的现实。



艾尔芬

Elphin

称号：真实的见证者

出身：艾特鲁斯坎王国

身分：反抗军参谋

年龄：约25岁

职业是诗人的他同时也是西方三岛反抗军的参谋，其真实身分则是在一年前宣称死亡的艾特鲁斯坎王子——米鲁德恩。沉着冷静的他一直不露声色地帮助反抗军清理艾特鲁斯坎王国中腐败贪婪的贵族，当罗伊的军队来到了西方三岛时，他说服了反抗军一起加入到对抗伯尔尼王国的行列中。

塞洛特

Zelots

称号：骑士的统率者

出身：不明

身分：伊利亚佣兵骑士团团长

年龄：约34岁

伊利亚南部安迪沙城的城主，同时也是伊利亚佣兵团的首领。战争开始后，在外征战的塞洛特和他的佣兵团受利西亚同盟的盟主赫克托耳的雇佣加入到了对抗伯尔尼的战斗中。随着赫克托耳的战死和伊利亚本土的沦陷，塞洛特和他的佣兵团陷入了进退维谷的困境。但佣军的信誉使塞洛特即便身临困境依然坚持斗争，正当他们还在混乱中的奥斯提亚与敌人作战之时，少年罗伊率领着的费雷军出现在了他的面前。



珀西瓦尔

Perceval

称号：骑士中的骑士
出身：艾特鲁斯坎王国
身分：艾特鲁斯坎骑士军将
年龄：约26岁

艾特鲁斯坎王国三军将中的骑士军将，为人正直并且有着十分强的正义感，对艾特鲁斯坎王国的无比忠诚也使得他有了“骑士中的骑士”的称号。在艾特鲁斯坎的内乱中他被迫加入了政变派，不过好在米鲁德恩王子及时出现他才带着部队向卑鄙的政变派发起了进攻。

塞西莉亚

Cecilia

称号：王国之“女”
出身：艾特鲁斯坎王国
身分：艾特鲁斯坎魔道军将
年龄：约24岁

艾特鲁斯坎王国三军将中的魔导军将，身为女性的她因为过人的才能年纪轻轻便成为了三军将之一。除了身为军将，她还因与利西亚同盟之间不寻常的关系成为了罗伊和莉莉娜的老师，负责教他们战术和魔法。虽然从外表来看她和蔼可亲，但其实她也是一位好胜心强、巾帼不让须眉的女性。



道格拉斯

Douglas

称号：鬼军将
出身：艾特鲁斯坎王国
身分：艾特鲁斯坎大军将
年龄：约52岁

艾特鲁斯坎王国三军将中的大将军同时也是三军将之首。在艾特鲁斯坎的内乱中政变派控制了国王，他只得服从于政变派。在后来王都夺回之战中米鲁德恩王子成功地将其说服，这才使得艾特鲁斯坎内乱的整体局势有了大大的扭转。可以说达古拉斯就是艾特鲁斯坎的军事支柱和一面坚不可摧的防壁。

索非亚

Sofiya

称号：纳巴塔的预言者
出身：密斯尔半岛
身分：暗黑术师
年龄：不明

神秘少女，只知道她来自人与龙共同生活的纳巴塔村，其他的如身世、年龄等等则像谜一样不为人知。她除了可以熟练地使用暗黑魔法外还有着神奇的力量。可能是研习暗黑魔法的关系，她的性格显得有些阴郁，不太善于与人交流。不过虽说如此，她待人还是蛮温柔、和善的，是一个心地善良的女孩。



琺

Fa

称号：被称作神的龙
出身：密斯尔半岛
身分：隐藏起来的龙
年龄：不明

居住在纳巴塔村的神龙族后裔。其身上有着纯正的神龙族血统，为了不让这股神龙之力被邪恶利用，纳巴塔村的长老是不允许琺离开村子的，直到后来罗伊来到了此地，琺便偷偷地跟随其走出了纳巴塔村。虽然她已活了有几百年，但龙族特殊的成长使她的身体和心智都还保持在幼儿状态。

戴扬

Dayan

称号：灰狼
出身：萨卡地区
身分：库特拉族的族长
年龄：约55岁

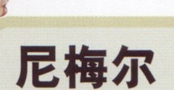
人称"灰狼"的他是萨卡草原库特拉族的族长。战争爆发之前库特拉族是萨卡草原上最强大的部族，后来因为伯尔尼和库特拉族的敌对部族祖特族的联盟使得库特拉族遭到了毁灭性的打击。虽被打败，但戴扬并没放弃与伯尔尼的斗争，在将亲人送到别处避难后，他率领着剩余的族人继续和伯尔尼进行着游击战。

朱诺

Juno

称号：传说的天马骑士
出身：伊利亚地区
身分：安迪沙城城主夫人
年龄：约29岁

原伊利亚天马骑士团团长，后来嫁于安迪沙城的城主塞洛特为妻，天马三姐妹的大姐。作为佣兵集团的重要军事将领，以温和、善良、呵护民众的炽热之心深受领地民众的爱戴。在玛多克对伊利亚展开进攻时为保护民众不受伤害而投降，之后一直被软禁在安迪沙城。



尼梅尔

Nimue

称号：山中的隐士
出身：伊利亚地区
身分：隐士
年龄：约76岁

有着“山之隐士”之称号的古魔法使，因年轻时研习古魔法略有走火入魔而选择了归隐山林。战争初期，她本以为只是场普通的战争而没有介入其中，但后来关于伯尔尼军中有“龙”的传闻越来越多，使她不得不出山查明其中原因。博学的她不仅在暗黑魔法的造诣上已入达人之境，甚至还可以操作一些简单的古代魔法。传说，她年轻时容貌艳丽并和艾利米尔教团的最高司祭尤迪尔有一段渊源。



尤迪尔

Jodel

称号：传说的大司祭
出身：艾特鲁斯坎地区
身分：艾利米尔教团的司祭
年龄：约78岁

艾利米尔教团的最高司祭，也是教团的领导人。战争初期艾利米尔教团一直保持着中立态度，但后来伯尔尼国内艾利米尔教团势力不断减弱以及尤迪尔得知塞菲尔王想要将龙族复活的事情，这些都成了艾特鲁斯坎内乱平定后，尤迪尔站出来并宣布支持艾特鲁斯坎和利西亚的同盟的直接原因。虽然他外表看起来十分和善，但实质上却是一名城府极深、手段狠辣的政治家。



纳西恩

Nacien

称号：“贵族”龙将
出身：伯尔尼地区
身分：伯尔尼三龙将
年龄：约26岁

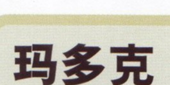
伯尔尼王国三龙将之一，负责利西亚地方的侵攻。是个相貌出众且相当有才华的青年，但由于自身优越的条件和大贵族的出身使得他为人十分高傲与自恋。在外人看来他虽是伯尔尼的将军但却丝毫没有军人的威严和气度，更像是一个沉溺酒色的富家大少爷。

布露妮娅

Brunnya

称号：暗恋主君的淑女
出身：伯尔尼地区
身分：伯尔尼三龙将
年龄：约26岁

伯尔尼王国三龙将之一，指挥伯尔尼西路军负责萨卡地方的侵攻。才貌双全的女将军，她在魔法上的造诣大陆上无几人可出其右，且指挥作战的能力也相当杰出，凭着才华与美貌，她扬名于伯尔尼乃至是整个艾雷布大陆。虽是女性，她对士兵们和伯尔尼人民的关心、爱护使她倍受伯尔尼军民的爱戴。幼年时的布露妮娅十分敬爱当时善良、贤明的塞菲尔。塞菲尔性情大变以及战争爆发后，她那美丽的容颜上就始终挂着一丝忧郁。虽说对塞菲尔现在的行为感到十分不解与不满，但她对他的忠心与爱恋还是没有变。



玛多克

Mardoc

称号：伯尔尼最强的骑士
出身：伯尔尼地区
身分：伯尔尼三龙将
年龄：约47岁

伯尔尼王国三龙将之首，负责伊利亚地方的侵攻。在伯尔尼军中他是资历最老的军人，从前任国王时起就开始任龙将一职。塞菲尔王和他的关系与其说是君臣，不如说是好友更为恰当，在塞菲尔还未继承王位时，他便担任起了护卫、教导主公的重任，在塞菲尔生命垂危时不惜一切地救助过他，可以说对于赛菲尔而言，玛多克不仅是最重要的部下，也是最爱护自己的兄长。在伯尔尼军中，他公正无私、严于律己的品质使得将士们对其十分敬佩。



塞菲尔

Zefhyr

称号：世界的“解放者”
出身：伯尔尼地区
身分：伯尔尼国王
年龄：约35岁

伯尔尼王国的国王，有着一流的剑术和惊人的政治、军事才能，自他继位以后本来逐渐衰落的伯尔尼王国在短短几年内便又成为了大陆第一强国。年幼时的塞菲尔十分单纯善良，对万物都怀着慈悲之心，是一个无欲无求的少年。但在其父暗杀他失败后，他就像变了个人一般，不仅杀父继位还向全大陆发起了侵攻。塞菲尔发动战争的原因不是为了一统天下而是要复活龙族让龙族支配这片大陆，让充满了嫉妒、邪欲、背叛的人类受到惩罚。而塞菲尔的这颗世界观极度扭曲之心又正是拜人类本身因嫉妒贪婪而导致的种种恶行所赐。



基内维娅

Guinevere

称号：公主中的公主
出身：伯尔尼地区
身分：伯尔尼国公主
年龄：约27岁

伯尔尼王国的公主，塞菲尔同父异母的妹妹，因其出众的容貌，高贵的气质而被人们称为“公主中的公主”。为了阻止塞菲尔的疯狂行为，她偷偷取出伯尔尼王国的皇室象征——“炎之纹章”，来到利西亚寻求帮助。虽然处在不同的立场中，但她还是十分敬爱昔日那个最疼爱自己的兄长。



亚安

Jahn

称号：龙殿之主
出身：伯尔尼地区
身分：龙
年龄：不明

古代之龙，在千年前的“人龙战役”中受了重伤，在龙殿中静养的它一边恢复实力一边伺机重建龙族的王朝。当塞菲尔开始对人类的存在抱有怀疑并想了解龙族时，就是亚安主动与其接触，将“人龙战役”的真相告诉了他。

伊冬

Idenn

称号：魔龙
出身：伯尔尼地区
身分：伯尔尼王的侧近
年龄：不明

魔龙的化身，暗黑的巫女。千年的人龙之战中龙族的最终武器，战争结束后被英雄——哈尔特穆德封印。千年后，被唤醒的她成为了塞菲尔“解放世界”最重要环节。



封印剧情分析

文：火花天龙剑 桂木弥生

伊利亚攻略战





伊利亚是佣兵国家，国内整体作战能力相当之强，就算是伯尔尼王国军对其也不敢轻举妄动。为了能够完成一统整个大陆的霸业，塞菲尔派遣伯尔尼三龙将之首的玛多克负责攻略这里。据游戏剧情所言，伯尔尼军占领伊利亚未费吹灰之力，其实这一点并不难理解。伊利亚地方是佣兵团联盟的所在，其主力部队长年在外征战，伊利亚本国因为是苦寒之地生产力十分低下，战争是为了利益、为了生产力，而攻打生产力低下的伊利亚本身就是一件出力不讨好的事，再加上很多国家、势力都要仰仗伊利亚佣兵团，所以不论从政治、军事、经济哪个角度上来攻打伊利亚都是极为无意义的，如此，伊利亚佣兵团出击时自然必有后顾之忧。可这次明显不同，塞菲尔发动了一场“非野心”的战争，要将世界交给龙族的他并不在乎日后的统治而只需要求得此时的统一，于是也就毫无顾及地向伊利亚发动了攻击。正巧，玛多克大军到时，伊利亚佣兵团主力刚好出外远征，只余留老幼妇孺的伊利亚无法挡住玛多克的大军，塞洛特夫人朱诺也为了避免



无辜民众遭受战火而不得不宣布投降了。为了防止塞洛特率军反攻，伯尔尼便将朱诺作为人质软禁起来。如此简单的便将一个强大的佣兵国家攻破，难怪在日本有很多人称玛多克攻取伊利亚是“无血开城”。

萨卡攻略战



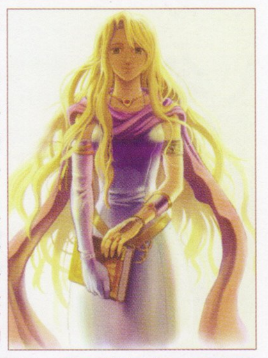


萨卡人善战是大陆上闻名的，萨卡草原上各势力联合起来的战斗力完全可以和伯尔尼这样的军事大国相抗衡，而派布露妮娅率西路军进攻萨卡从表面上来看根本是一场以卵击石、无法取胜的战斗。然而精明的布露妮娅面对强大的萨卡各势力并没有采取强攻的战略，而是使用外交与政治的手段从内部瓦解萨卡这座坚不可摧的要塞。萨卡草原上有两个势力最大的部族，库特拉族与祖特族，库特拉族在萨卡各部族中属于领导级的位置，祖特族则只能位居于次位，如此现状令两个部族之间为领导权问题长期积怨，矛盾重重。祖特族日夜都想着要取库特拉族而代之。萨卡人自古的法规是一旦外人入侵，萨卡的儿女必须联合抗击侵略者。但……如果是萨卡人之间的内战呢？想到这一点的布露妮娅很快便和祖特族开始了外交谈判，她运用自己出色的外交才能让祖特族下定了攻打库特拉族的决心，而伯尔尼则以祖特族盟友的身份出兵助阵。这场精心策划的“内战”令其它部族无法找到为抗击侵略而联合对外的理实依据，不同的支持倾向造成了萨卡的战斗力被一分为二，加上布露妮娅部队的干涉，库特拉族很快就被击败。随后，其它部族也纷纷不战而降。萨卡草原为祖特族所占有，作为祖特族支持方的伯尔尼也就顺理成章成为了萨卡地区的支配者。在这要说一点，伯尔尼在萨卡只算是驻兵，从游戏中来看，伯尔尼只占领了萨卡的几个重要的交通都



市，其它的地区还是祖特族和其他部族所占，毕竟布露妮娅深知一但提出伯尔尼要全面占领萨卡，与祖特等部族的作战势必会影响伯尔尼军整体战略方针，为了不必要的冲突，布露妮娅的伯尔尼西路军和祖特族在萨卡草原上保持着微妙的平衡。萨卡攻略战突出体现了布露妮娅善于计算敌我战斗力再运用计谋进行攻击的精明一面，其此时的表现确实极其沉着冷静，然而在后来龙殿入口一战中，她竟会为了所谓的“志气”去打那场胜算为零的仗，这也可以看出她的确是一个性情中人。

传说中的第8件神将器



关于第八件神将器一说一直是争论不下的，有人说是圣女之杖，还有人说是封印之剑，甚至有人得出结论说神将器只有7件，不过更多的人还是赞同塞菲尔手中的厄其赞古斯才是第8件神将器。传说（官方资料集中也提到了）当神将器凑齐之后就会出现照向龙殿的光，如果说神将器只有7件或是圣女之杖是神将器再或是封印之剑是神将器，那在21章外传时就该出现照向龙殿的光，单评这一点就否定了之前的3种说法，而后在22章，厄其赞古斯和其它七件神将器共鸣并出现照向龙殿的光，很明显根据“当神将器凑齐之后就会出现照向龙殿的光”这一说法，只有厄其赞古斯才是最后一件神将器。（其实这一点在游戏剧情中也已暧昧的提到了）其实有些人认为“厄其赞古斯”不是神将器也是有原因的，就是因为“厄其赞古斯”在游戏中的表现不像神将器，比如不能入手、使用无限、对龙无特效等等，不过很多人在注意这一点时却忘了一个重要的环节，那就是《封印之剑》这部作品是中途改变了制作思路的。当初《封印之剑》的名字叫《暗黑巫女》并以此名字做了近半年的宣传，直到2002年2月任氏突然宣布更改游戏名称，也可以说那时一些系统的制作已近乎完成，突然改变制作思路只能使制作人对剧情和一些重要系统进行修改，毕竟离发售只有不到2个月了，要做的调整还有很多，一些细微的系统设定只得按照以前那样。没错，厄其赞古斯的设定就是那些“细微的系统设定”中的一个，或许在《暗黑巫女》的剧本中它的确不是神将器，但突然改变的剧本使得它一跃成为了神将器。其实在早期的一些《封印之剑》相关官方资料集的物品介绍中的确没有明确地指出“厄其赞古斯”是神将器，这样暧昧的作法使得很多人都对“八神将器”一说感到了不解。可能是考虑到了这点，在之后《封印之剑》相关的官方资料集中，就多次的提到了“厄其赞古斯”是神将器并且还做了充份明却的说明以及注解。另外在有着“封印之剑官方广告漫画”之称的《霸者之剑》某一话的前情提要中还明明确确地写着：“少年阿鲁和塞菲尔手中所持的神将器发生了共鸣。”烈火之剑、天雷之斧、冰雪之枪、业火之理、默示之暗、至高之光、疾风之弓，从字面上来看圣女之杖与封印之剑的确很像是神将器，但这也改变不了由《暗黑巫女》到《封印之剑》之间剧本的改变，厄其赞古斯从非神将器变成神将器的事实。



烈火剧情分析

文：火花天龙剑 桂木弥生

《烈火之剑》与《封印之剑》之间的联系

《烈火之剑》的故事是发生在艾雷布新历980年，《封印之剑》游戏中却没有详细明确记载这段故事是发生在艾雷布新历多少年，不过在一些官方设定集中记载着《封印之剑》是发生在艾雷布新历1000年，这样看来两作之间的相差就是整20年。《烈火之剑》游戏结束后会出现15年后艾利乌德与赫克托耳的再会，就在此时年幼的罗依和莉莉娜第一次相遇了。《封印之剑》时罗伊和莉莉娜是15岁，所以按照之前相差20年的说法，他们第一次见面应该是10岁那年，不过按照《封印之剑》中的一些记载他们两人是在5岁那年相遇的，按照这种说法的话两作之间相差的就应该是25年了。任氏官方在宣传《烈火之剑》的广告词中说到过"这段故事是发生在前作的20多年前"，这句话本身就十分暧昧，所以也就产生了各种不同的说法，比如还有说两作相隔22年的。在这里我们就暂且相信第一种说法，相隔20年，毕竟这种说法是在官方资料集中出现的。

在这20年来，大陆上并无发生多少惊天动地的大事件，不过有两件事却改变了以后大陆的局式。

1.埃特鲁斯坎与伯尔尼之间爆发了一次小规模的战争，这场战争的起因在各种游戏资料都无记载，但按照发生年代来计算应该是和埃特鲁斯坎的公主同时也是伯尔尼王妃的海蕾妮有一定关系。这场战争中，当年有着"剑魔"之称的卡雷尔以佣兵的身份加入了埃特鲁斯坎军，在战场上卡雷尔击倒了一名伯尔尼军官职十分之高的龙骑士，这位龙骑士则是《封印之剑》中米蕾蒂、特依斯的父亲。自从这场战争后，两国的关系就恶化了起来，直到塞菲尔王继位后这种局面才有所缓合。

2.《烈火之剑》15年后，伯尔尼王迪斯蒙特突然驾崩，王子塞菲尔继承王位。王子塞菲尔是由伯尔尼王妃海蕾妮所生，其文韬武略样样精通，且为人正直善良是伯尔尼所有人心中最理想的下任国王之选，可因为初迪斯蒙特与海蕾妮的结合是政治婚姻，迪斯蒙特不仅极度讨厌海蕾妮更讨厌那个比自己优秀的儿子，千方百计的疏远他，迫害他，为得就是让塞菲尔无法继承王位。得知这些的塞菲尔并无心生不满，反而认为是自己不够努力使父亲不高兴，就这样他比平时更加努力的学习，对那时的塞菲尔来说王位继承与否他并不在乎，能让父亲高兴才是最重要的。眼见塞菲尔一天天长大，已经成为了一名大陆无双的猛将，迪斯蒙特终于对自己的儿子下了毒手……中毒了的塞菲尔被玛多克将军救走私自藏了起来，没过多久塞菲尔王子暴毙的消息传出，为了确认他已死去，迪斯蒙特亲自来到了灵柩前，就在这时一把剑从灵柩中刺向了迪斯蒙特。被父亲毒害后的塞菲尔失去了往日的善良与温柔，性格变得极为孤僻与阴暗，不相信任何人也不爱护任何人，在接触了记载着龙族资料的文献后，他的思想开始走向了极端。迪斯蒙特是个无能的君王，他在位时，伯尔尼国军政混乱，国力大不如以前，塞菲尔继位后大力发展经济，使伯尔尼的国力很快得以恢复，伯尔尼国民和众臣都十分信任这位贤明的君主，这也是后来"伯尔尼之乱"中伯尔尼将士都十分效忠他的最大原因。

以相隔20年为基准，两作中都出现的人物的年龄变化(大多年龄为推断)

艾利乌德

《烈火之剑》18岁(游戏中称其为青年，艾雷布大陆则为成人，所以艾利乌德则推断为18岁)《封印之剑》38岁

赫克托耳

《烈火之剑》18岁(他与艾利乌德同年，最大也只有一年的出入)《封印之剑》38岁

塞菲尔

《烈火之剑》15岁(15岁举行的成人仪式)

《封印之剑》35岁

玛多克

《烈火之剑》27岁(那时他已是三龙将之一，迪斯蒙特称其为伯尔尼最年轻有为的战士，但样子几乎没变)《封印之剑》47岁

马卡斯

《烈火之剑》44岁(已是骑士团团长，且从头像来看已有老态)

《封印之剑》64岁

基内维娅 ?

《烈火之剑》7岁（5岁以上10岁以下，从动作和言语上来看大约是这个年龄段的)《封印之剑》27岁

马里纳斯

《烈火之剑》40岁（这时的他已是四处流浪的商人，且能看出来他的年龄不会比马卡斯低多少)《封印之剑》60岁

海德尔

《烈火之剑》20岁（那时的他还是个年轻热血的青年，再加上菲尔和罗伊年龄相仿，他的年龄和艾利乌德应该也差不了多少)《封印之剑》40岁

索非亚

《烈火之剑》？岁（神秘人物无法计算)《封印之剑》？岁

玹

《烈火之剑》？岁（龙族年龄无法计算)《封印之剑》？岁

卡雷尔

《烈火之剑》26岁（大约是18岁时他杀死了父亲离开了家乡，后来他便在大陆各地旅行、挑战。)《烈火之剑》46岁

艾利克

《烈火之剑》18岁（他和艾利乌德是同学)《烈火之剑》38岁

黑之牙势力的发展与灭亡后成员们的去向

黑之牙是个建立了大约有二十年的地下黑帮组织，其创始人就是布利丹·利达斯。迪斯蒙特任伯尔尼国王时，贵族和高官们想方设法压榨生活艰苦的人民，一时之间伯尔尼民不聊生，就在这样的情况下黑之牙出现了，他们以欺凌弱者的贵族为暗杀目标，劫富济贫，受到了伯尔尼人民的支持，义贼组织——黑之牙从此流传于民间。种种义举让黑之牙义名远播，各地的豪杰能士

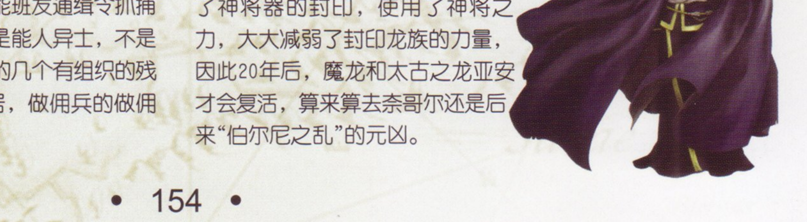


都纷纷加入，在不出十年的时间内黑之牙的地下势力就逐渐扩展到各国，在各国都有黑之牙的据点和成员。这个时候的黑之牙可以说是大陆最强的私人结社组织，但是说到可以国家军队相抗衡还是有所不足，毕竟做为黑帮，他的存在不能明确化，另外，黑之牙常常暗杀各国的军政要员(多数为贪官污吏)也使得各国政府对其十分防备。布利丹·利达斯迎娶了后妻后，黑之牙的现状产生了极大地改变，首先，黑之牙从原先的义贼组织变成了名副其实的暗杀组织，只要顾主开高价，任何人他们都可暗杀。索尼亚控制了黑之牙后，她很快就和伯尔尼官方取得了联系，最终黑之牙成为了伯尔尼王迪斯蒙特的私人部队，专门干掉一切对他政权不利的人和组织，因此黑之牙在伯尔尼的存在已是明确化了，他们可以在光天化日之下出动部队，还可明目张胆地出入封印神殿这种禁地。有了伯尔尼国王的支持，黑之牙在其它地区行事也变得简单了，甚至也可以有恃无恐的出动大部队进行攻击。伯尔尼国王的支持，靠暗杀获取的高额佣金，组织不断地增大，这些都是黑之牙从大陆最强的私人结社组织成为可以和国家对抗的军事组织的重要因素。在此要说一下，不论是取得伯尔尼国王的支持还是黑之牙势力的再增大，在这里面索尼亚都起到了决定性地作用，虽然她是黑之牙变质的罪魁祸首，但不可否认，她在管理黑之牙时显示出来的管理才能与政治手段是相当惊人的。

黑之牙的灭亡是因为管理层人员死伤殆尽，剩下的成员群龙无首，自然会似鸟兽般散去。正所谓百足之虫，死而不僵，这样大的一个组织说灭亡也不会轻易简单灭亡，总会还有小头领在各地另起炉灶。伯尔尼是大陆最强的军事大国，也是各国各势力的谍报人员云集之地，像黑之牙管理层人员过世这类的大消息他们自然不会放过，之后，得知黑之牙瓦解的各国各势力就会开始紧锣密鼓地策划消灭国内的黑之牙势力了。黑之牙瓦解后，不止其它国家，伯尔尼内部也开始秘密抓捕黑之牙成员，迪斯蒙特深知黑之牙的成员不是一些穷凶极恶之徒就是义贼侠盗，这些人在没了领导后都会对自己的政权产生危害，一定要铲除。从结局来看，不仅其它几国在捕杀黑之牙成员，就连利基亚也出现了抓捕黑之牙成员的通缉令，当然我们不知道在利西亚地区抓捕黑之牙的通缉令是否是盟主赫克托耳亲自班发，从一个领导者的角度来看，黑之牙残党的存在的确是影响到了领民的生命财产安全。赫克托耳知道黑之牙曾是义贼组织，甚至他的几位曾并肩作战的伙伴也是原黑之牙的成员，但他也意识到自从黑之牙变质后，其便大量地吸收穷凶极恶之徒，这些人如今流落到社会上，必然会给社会造成危害，为了保证社会安全，赫克托耳还是极有可能班发通缉令抓捕黑之牙残党的。抓捕归抓捕，黑之牙成员也都是能人异士，不是说抓就能全抓到的，经过多年的抓捕，黑之牙的几个有组织的残党群体被击破，其它的散兵游勇则隐居的隐居，做佣兵的做佣兵，有些人还投靠政府机关加入了军队。

接近神的男人——奈哥尔

“人龙之战”的那个年代，那时的人们为了和龙族对抗，开始研究使用古魔法，最后龙族的力量和人类所使用的古魔法相撞使大陆气候产生了巨大的变化，终末之冬开始。(题外话，封印中布露妮娅专用的冰魔法フィンブル的名字出处就是“众神黄昏”前的七天——“终末之冬”，可以说フィンブル也算是古魔法之一。)终末之冬对龙族造成了很大的伤害，战胜龙族后八神将又使用神将器(使用古魔法造出来的对龙有特效的兵器)恢复了大陆气候，终末之冬结束。奈哥尔就是生活在那个年代，他起初是个研究古魔法的学者，当时人类和龙族是居住在一起，就是因为这种环境，奈哥尔和一名名叫艾依娜露的龙族女性相恋并生了一个女儿和一个儿子。“人龙之战”的暴发，拆散了奈哥尔夫妇，艾依娜露被想要离开大陆的龙族带走了，为了找回妻子，奈哥尔带着儿女一路追踪到了龙之门，并在那定居了下来，一边研究古魔法一边寻找能夺回妻子的方法。一天，他给了幼小的女儿足够的食物让她带着弟弟在此等候十天，他还告诉女儿，如果十天后他没有回来就让女儿带着弟弟向龙之门的方向去……果然，最后他没有回来，他的儿女也照着他的意思穿过龙之门，到达了龙族离开艾雷布大陆新居住的地方。之后奈哥尔的一切就是我们所知道的了，他研习古魔法走火入魔，最终走上了一条自我毁灭的道路。古魔法多指一些禁断的暗黑魔法，而那些研习暗魔法的人是可以获取极大的力量，但代价就是会失去感情与记忆，奈哥尔一身近乎神的力量就是他拿自己的感情与记忆换来的。起初他拼命研习暗黑魔法只是为了能有力量夺回自己的妻子，随着研习的越发深入，他终于将自己溶入到黑暗之中，最后他失去了感情与记忆，他忘记了还在等着他的妻子与儿女。在纳巴塔沙漠和阿特斯相遇时，奈哥尔只是失去了记忆，还保留着做为人类的感情，但在纳巴塔之里中接触了禁断的古魔法后，他连感情都失去了，心中渴求力量的欲望越发的膨胀，为了得到力量他可以毁灭一切，他需要的只是力量。抛弃了做为人类的一切的奈哥尔，他的力量的确是无人可及，就算是八神将之一的阿特斯也已不是他的对手，不过只是如此，并不能使他满足。为了得到要更强的力量，他开始打龙族的主意，通过龙之门，他成功地抓到了两条龙并夺取了他们的力量。命运真是和他开了个玩笑，没想到他抓来的两条龙竟是自己当年忘记了的女儿和儿子。失去了感情与记忆后，他的人生目标就是追求力量的巅峰，假如，奈哥尔成功地打开了龙之门获得了龙之力，他就会成为神，成为艾雷布大陆上无人可及的神，但是到了那个时候，他还能再追求什么呢？失去了一切的他就连自己最后的欲望也失去了，那他还能剩下什么呢？或许那个时候的奈哥尔会比死还痛苦。为了对抗奈哥尔，阿特斯和普拉米蒙德解开了神将器的封印，使用了神将之力，大大减弱了封印龙族的力量，因此20年后，魔龙和太古之龙亚安才会复活，算来算去奈哥尔还是后来“伯尔尼之乱”的元凶。



西风中绽放的鲜花

—FE女性角色漫谈

文：火花天龙剑 星尘

之所以最终选择以这样的主旨来写这篇杂谈，一来是因为那耳熟能详的火焰纹章史已经很难再让我花上数小时的时间去描述，更重要的是前不久刚刚拜读了我的一位朋友的一篇关于《战国无双》人物历史的佳作，不禁让我有了东施效颦的冲动，只是不知道在这么一个BL的年代来专门谈论女性角色是否会显得有些不合时宜呢。(笑)尽管对于虚构人物的所谓漫谈多少有些YY的嫌疑，不过火焰系列中的角色，尤其是那些极富魅力的女性角色们，她们在游戏中的表现无疑称得上是有血有肉，给人留下了深刻的印象。

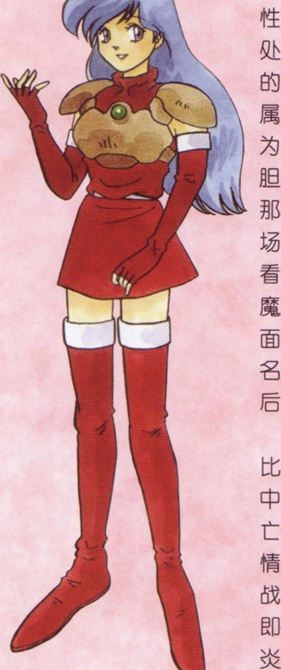
从初代火纹开始就确立了该系列以战争为主题，剑与魔法交织的世界观，在这种特殊而又极富神话色彩的游戏背景下，制作人对于人物形象的塑造和描写有着太大的发挥空间。女性作为现实战争中绝对的弱势群体，在游戏中却有她们自身的特点和可塑性，与生俱来的美丽容貌，丰富细腻的内心世界，为了理想而战斗的坚强品质，还有那一个个凄美动人的爱情故事……总之，她们的身上拥有太多可以吸引人目光的东西，并且事实证明在大多数的作品中最受青睐的往往就是那些个性十足的女性角色。啊，当然，这和大多数玩家是男性也不无关系……

单纯从游戏的角度看，女性作为《FE》的故事所创造的这个特定环境中不可或缺的组成部分，有着和男性同等的地位。这么一个看似废话的结论从何而来？不妨举个简单的例子，职业是“《FE》系列”最具代表性的设定之一，其中以骑士、战士、魔法师、僧侣等最为常见。这之中还可以再细分下去，比如骑士中有圣骑士、重骑士(包括重铠甲和将军系)等；战士系的剑士、弓箭手；同样魔法师系的也有魔道士、圣者之类；此外游戏中还常常出现一些特殊职业，例如盗贼、刺客等。以上所有这些就构成了“《FE》系列”庞大的职业体系，这样的设定不仅仅为这游戏中众多登场人物的划分制定了一个明确的标准，也为战棋游戏本身提供了很好的载体，更重要的是与《FE》的世界观极为贴切！之所以特别强调女性角色在游戏中的重要性，正是由于她们涵盖了这个体系中的几乎所有职业，无论是手持大剑的勇者还是魔力高超的法师，甚至是身着重铠甲的将军都不是男士们的专利。另一方面，从使用的武器来看，除了剑系、杖系之外，女性们连较重的枪系、斧系等都能耍，让人不得不汗颜，除此之外个别作品中还出现了像淑女之剑这种专门为女性设计的武器。由此，女性角色在《FE》世界中的重要程度就不言而喻了(连游戏中也提倡男女平等啊，为什么现实战争中冲在前面的总是男的呢@_@)。说到这里，脑子里突然想到了一个有关于《FE》中女性的有趣话题。我们知道，从一代开始，天马骑士(ペガサスナイト)作为游戏里为数不多的几个飞行系职业之一就一直活跃于战斗中，并且众所周知，与龙骑士不同的是，这是一个专属于女性角色的特殊职业，用《FE》中某个角色的话说：纯洁高贵的天马是不习惯男人骑乘的。正如她说的那样，骑着洁白的飞马在苍天飞翔的女性是纯洁和高贵的象征，在游戏中也一直是一个深受喜爱的职业，有其特殊的地位。比如用天马骑士来说得角色加入的情节就非常多，由此可见这个职业女性的魅力所在，在FE的历史上也同样塑造了许多经典的天马骑士形象，比如《圣战之系谱》中的菲莉、《烈火之剑》里的芙罗利娜……当然，最值得一提的还是几乎历代《FE》作品中都少不了的天马骑士三姐妹和成为她们标志的三角攻击，不能不说是游戏的一大亮点所在。

接着来谈谈年龄，在这个不可思议的世界中，撇开龙族、神族这些可以活上几千年甚至更长的怪物和种群不说，单就人类而言，《FE》中登场的女性在年龄跨度上还是很大的，除去村民之类的NPC角色，可以加入我方的人物中，不仅萝莉、御姐、少妇应有尽有，在后来的作品中连尼梅尔这样的欧巴桑都上战场了>_<。如此广泛的年龄层足可见“《火纹》系列”角色之丰富。当然，这同时也对人物性格的刻画提出了更高的要求。

一下子说了这么多，我想还是该对这些神秘的女性角色有个稍微具体的认识。首先，无论是游戏还是影视作品，一个优秀的剧本必然需要好的演员来演绎，人们往往会将目光集中在担当主角的人物身上，正因为如此，在“《FE》系列”塑造的众多女性形象中，主角也往往是最为人们所关注的。她们在游戏中通常会扮演男主人公恋人的角色，这也就意味着她们必须要在某些方面有着区别于其他女性角色的特征，而其中最明显的一点就是这类角色都是以公主、王室成员或者贵族后裔等身分登场。除了本身必须具有足以保住性命的实力之外，还肩负辅助、照顾甚至“调教”男主角的重任(-_-b)。而在不同的火纹作品中，她们的性格也不尽相同，回味一下这些极具代表性的人物形象无疑是必要的，就先从她们说起吧：

希达　《暗黑龙与光之剑》

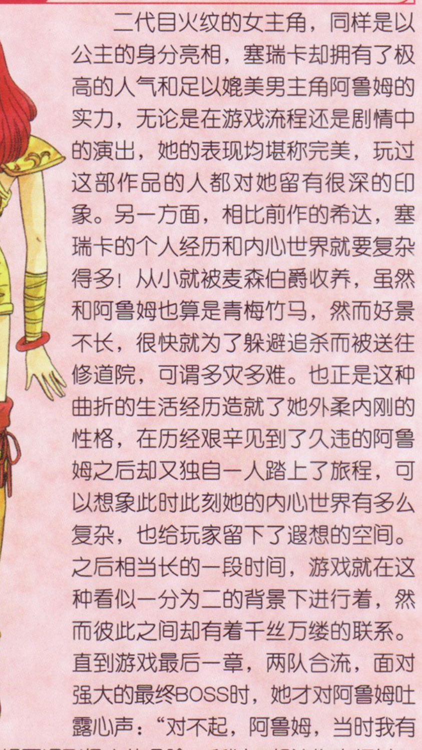


“《火焰之纹章》系列”的第一位女性角色，这大概也是她惟一的过人之处了。如果要评选该系列最没存在感的女主角的话，相信一定非希达莫属。平庸的实力让她在游戏中无所作为，不刻意培养的话会让人提心吊胆，同样身为飞马骑士的她在三姐妹那华丽的三角攻击面前根本没有了出场的资本，哎，都是职业惹的祸啊，看看后来无比风光的公主、剑士甚至魔法师系的女主角们哪个不是独当一面的强人？相比之下希达则更像是一名配角，好在能从第一话一直用到最后，也算是一点补偿吧。

不过与游戏中的悲情形成鲜明对比的是，希达在“《FE》系列”的故事中却是个难得的幸运儿，从马尔斯流亡到塔利斯的那天起，两人之间的感情就显得顺理成章。而在长达5年的战乱中，他们也自始至终没有分开，即使是身为阿卡内亚公主的尼娜以及炎之纹章的出现也没有对两人的关系

产生什么影响，最终他们如愿以偿地走到了一起，可以说几乎没有经历任何的波折。其实，仔细分析一下并不难理解个中原因，首先，在一代的故事中登场的女性角色也就屈指可数那么几个，其中除了希达，能跟马尔斯扯上关系的也就只有他姐姐和尼娜两人。演员不够，感情戏自然就没有了演出的基础，比起身边美女如云的塞利斯等人，马尔斯这个亏显然是吃大了……其次应该是性格方面的问题，希达给人的感觉就是天真活泼的未成年少女形象，而马尔斯那略显内向的性格则正好与之呼应，再加上两人七年的朝夕相处，与其为了尼娜而在卡缪和哈丁之间再插上一脚，倒不如选择一条更加平坦和现实的情感路线，事实上，在他的心中，也许从始至终都只有希达一人。作为初代的《火焰之纹章》，制作人将大量的笔墨放在了对于战争的描写上，而在人物间情感关系的刻画方面略显单薄，这也无形中成全了这对金童玉女，不过相比较饱经风霜的尼娜，希达还是很值得庆幸的。说到这里，不知道对于初代女主角的形象玩家是否满意呢？至少在我看来，缺少足够的个人魅力以及过于平淡的经历反而是一种遗憾。

塞瑞卡 《外传》



二代目火纹的女主角，同样是以公主的身分亮相，塞瑞卡却拥有了极高的人气和足以媲美男主角阿鲁姆的实力，无论是在游戏流程还是剧情中的演出，她的表现均堪称完美，玩过这部作品的人都对她留有很深的印象。另一方面，相比前作的希达，塞瑞卡的个人经历和内心世界就要复杂得多！从小就被麦森伯爵收养，虽然和阿鲁姆也算是青梅竹马，然而好景不长，很快就为了躲避追杀而被送往修道院，可谓多灾多难。也正是这种曲折的生活经历造就了她外柔内刚的性格，在历经艰辛见到了久违的阿鲁姆之后却又独自一人踏上了旅程，可以想象此时此刻她的内心世界有多么复杂，也给玩家留下了遐想的空间。之后相当长的一段时间，游戏就在这种看似一分为二的背景下进行着，然而彼此之间却有着千丝万缕的联系。直到游戏最后一章，两队合流，面对强大的最终BOSS时，她才对阿鲁姆吐露心声："对不起，阿鲁姆，当时我有种奇怪的预感，你将要遇到很大的危险，所以不想让你去打仗。为了这个，我对你这么冷淡，对不起……其实……一直……"（原来如此，难怪先前的态度那么暧昧，最终两人的支援效果就是这么来的吧）

此时的阿鲁姆对她而言无疑犹如绝境中的一道曙光，两人的爱情透过这场战争得以升华，给了整个故事最完美的结局。这种极具感染力的表现方式也使塞瑞卡的形象变得更加丰满和灿烂。尽管殊途同归，在结局设定上外传依然延续了王子配公主的传统做法，但女主人公的存在感和代入感无疑要大大强于前作，甚至有了独立的章节，几乎在各方面都达到了与男主角平起平坐的地位，得益于以上种种，塞瑞卡也是《火焰之纹章》的历史上塑造得最成功的女性角色之一，作为女主角当之无愧！

（FC时代是"《火焰之纹章》系列"初露锋芒的时期，90年推出的《暗黑龙与光之剑》在整个战棋游戏史上都具有划时代的意义，为该系列后来一度成为SRPG游戏的王者奠定了坚实的基础，而后来的《外传》更是凭借其独特的游戏进行方式，近乎完美的职业系统和素质大幅提高的战斗画面成为国内家喻户晓的经典之作。尽管由于FC的机能所限，这个时期的游戏角色的塑造在各方面还显得过于简单，登场人数虽然众多，但在刻画深度上拿得出手的也仅仅是男女主角等寥寥几人，即使是剧情已经相当优秀的一代，在人设方面也不尽如人意，不少角色连头像都采用的同一造型，比如第二章出来的那些拿斧头的……）

尼娜 《纹章之谜》



严格说来，即使在《暗黑龙与光之剑》的故事中，尼娜也毫无疑问是主角级的人物。之所以把她放在《纹章之谜》中来谈，是因为新加入的"英雄战争篇"才使与她相关的情节完整地展现在玩家面前。在通读整个阿卡内亚战史之后，我更加坚信尼娜才是《纹章之谜》故事中真正意义上的女主角，只是由于她在游戏中出场的时间很少才使得人们很容易将她遗忘罢了，然而可以说，不全面了解尼娜这个人物，就不算完全理解《纹章之谜》的剧情！在一代的故事中，尼娜作为阿卡内亚王室的大屠杀中惟一幸免的成员，她的出场从一开始就带有浓重的悲剧色彩，尽管看似与马尔斯有着极为相似的经历，但作为女性，她却注定要走截然不同的人生，在游戏成功塑造了黑骑士卡缪的形象之后，制作人着眼于炎之纹章的传说，巧妙地暗示了尼娜这个人物结局的必然性和合理性，两人的爱情悲剧也和马尔斯与希达感情的一帆风顺形成了强烈的反差。虽然最终得以光复阿卡内亚，但尼娜所失去的东西远比她得到的要多得多，与哈丁的结合其实不过是又一个悲剧的开始而已。

倒是在英雄战争篇故事的最后，尼娜见到了化装成面具男的卡缪（希利乌斯），但是：

希利乌斯："我一定要回到国家去，我……有人在等着我……"

尼娜："是吗……明白了……希利乌斯……多谢你。"

希利乌斯："……对不起……"

尼娜："？"

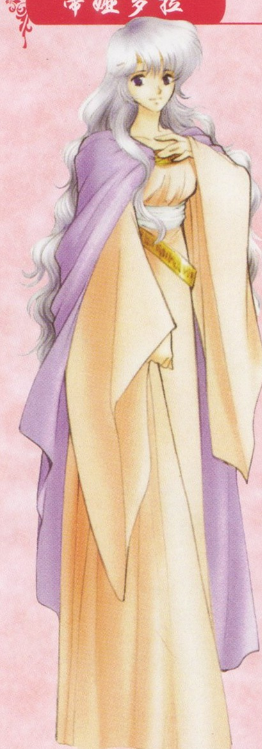
希利乌斯："……没有什么……王妃，要走了！"

虽然这段情节来得有些诡异，尤其是那句"对不起"，颇有些意味深长，不过不管怎样，这样的结果也算是给一直生活在痛苦中的尼娜一点心灵上的慰藉吧。

爱与被爱都没有给尼娜带来幸福，这样一个女性角色的形象即使在整个《火焰之纹章》的历史上也不多见，她的存在给虚幻的《火纹》世界观增添了几分写实的风格，很好地诠释了战争的残酷，使原本已趋于老套的王子复国的剧本又有了一定的可读性和可塑性，也因为她的存在，不少玩家都认为《纹章之谜》在剧情的

深度方面要临驾于后来的《圣战之系谱》之上，从这个意义上讲，悲剧人物的形象似乎更加容易深入人心。

蒂娅多拉　《圣战之系谱》



《圣战之系谱》作为历代火纹作品中公认的“异类”，在相当多的方面都做了大胆的尝试，在国内玩家中具有非比寻常的影响力。除去诸多备受好评的新系统之外，其曲折的故事情节更是为人们所津津乐道，尤其是上半部悲壮的结局曾经震撼了无数人的心。登场角色的大幅减少换来的是对每名角色更加细致深入的描写，其间更是塑造了一大批悲剧人物，而蒂娅多拉作为女主角便是其中最具代表性的一位。古赫贝尔的科尔特王子的女儿，拥有圣者赫姆血统的传奇女性，初登场时给人谜一般的感觉。随着情节的展开，怎么说呢，给我的感觉她越来越像是尼娜的翻版，不过命运似乎比起后者要更加悲惨一些，不但失去了心爱的人，沦为政治婚姻的牺牲品(还有乱伦嫌疑)，最后还死在了自己儿子的手里……由于对她的遭遇过于同情，以至于不少人甚至有让她战死而不被抓去洗脑的想法。蒂娅多拉在游戏中的登场时间少得可怜，没有光之龙，实力自然也大打折扣，不过作为女主角的存在感却丝毫不弱。在精灵之森与辛格尔德的初会，短短几句对白就让她们走到了一起，并很快就有了爱的结晶，倒也颇让人羡慕。可惜好景不长，没多久就被强行拆散，直到巴哈拉大屠杀之前的再度相会，然而再次出现在她眼前的却是另一番景象……可以说她的每一次出场都代表着故事情节的一个高潮，整个圣战系谱的故事就是伴随着这样的大起大落而展开的，“悲壮”一词之所以在本作故事中体现得淋漓尽致，与蒂娅多拉这位贯穿始终的人物是密不可分的！当然，除此之外，像艾丝琳、玛妮娅这样的女性角色以及她们的悲剧故事也同样为游戏剧本增添了相当的感染力。

拉可秀　《圣战之系谱》

也许说拉可秀就是圣战系谱下半部的女主角并不很准确，但说到个人魅力，在下半部的众多女性角色中却无人能出其右，光是凭借那强到恐怖的实力就足以让人对她情有独钟，有关她的一切永远是系谱fans们讨论最多的话题之一，当然的女主角人选！从性格方面讲，比起母亲艾拉那种稍显冷酷的美丽，拉可秀给人的感觉则是外表充满活力和热情，内心却有自己温柔的一面，并不善于表达自己的情感，少女的羞涩在她身上终归还是依稀可见。我想，对这个人物这样的设定也和系谱上下半部截然不同的剧情风格有关系，塞利斯的圣战士大军一路高歌猛进的气势已经很难再让人有那种战争的危机感和紧迫感。尽管如此，流星剑秒杀敌人时的快感加上那头依萨克王家标志性的黑发让拉可秀本人拥有了一种独特的气质。这样一位魅力十足的女剑士自然成为了游戏中大多数男人追求的目标。从我个人的感情来讲，冷静、成熟的夏南更适合成为拉可秀的恋人，从游戏中的对话中也能清楚地看到拉可秀本人对于夏南的崇拜和爱慕，虽然这难免有“近亲结婚”的不合理之处，但反正自由恋爱系统早就把游戏中的人物关系搞得乱七八糟。而年轻的赛利斯那相对弱气的性格则更加适合菲、蒂妮这样单纯的女性。至于说约海华之流，那、那完全是个人爱好的问题了……不过无论怎样，说拉可秀是火焰纹章历史上最强的女性角色是绝不为过的！

南娜　《托拉基亚776》



在系谱中就已经登场的角色，阿格斯特利亚的诺迪昂公国拉克西丝公主的女儿。其父是谁连官方资料里都没有明确的说法，不过根据游戏中的种种迹象推测，应该是绰号10000G的拜奥沃夫。作为《776》的男主人公利夫的正统恋人，南娜应当是毫无争议的。虽然《776》中依然有着相当多极具性格的女性角色，但无论从哪个角度看，南娜都是最合适的人选，加上利夫王子又是个极为专情的家伙，两人的故事也就顺理成章了(不过《系谱》中有南娜和塞利斯的恋人对话，还、还有阿雷斯……)。比起《系谱》中的南娜，《776》中的外型反倒给人一种成熟和大方的感觉，完全继承了母亲拉克西丝那公主独有的气质和外柔内刚的性格特点。并且和母亲一样属于大器晚成型的角色，虽然出场时很弱，不过让她靠补血蹭经验升级异常惬意，转职之后配合专用武器完全可以独当一面。由于《776》又回归到正统火焰作品的风格，因此在对单个角色的刻画上不可避免地会略显单薄，但南娜这个人物形象还是刻画得相当成功的，游戏的主线也是从解救她和玛瑞塔开始的，即使到了后期也不忘对她的描写(某章节的城内说得事件，相当有意思)，游戏的结局中还有她羞赧地向利夫告白的事件，让人忍俊不禁。南娜同一代的希达一样，是历代女主角中公认的幸运儿，这也算是对拉克西丝悲剧性的一生所做的最好的补偿吧。

（如同大多数玩家所肯定的那样，“《火焰之纹章》系列”到目前为止的创作颠峰毫无疑问定格在SFC时代，从《纹谜》到《776》的三部曲包含了《FE》历史上一次巨大的转变过程，尽管作品风格最终仍然回归原点，但无论是在剧本深度还是人物塑造方面，这三作都代表了系列的最高水准。这之中诞生的众多女性角色的形象更是给人留下了深刻的印象，无论是以尼娜和蒂娅多拉为代表的悲剧人物还是以拉可秀为代表的实力派，她们的表演均堪称

经典。尽管后来两部GBA作品中涌现出的部分角色同样可圈可点，但由于诸多因素导致游戏整体表现力的差异，使得她们并没有能够达到一个新的高度。值得一提的是，加贺昭三脱离IS自立门户之后创作的《泪之腕轮传说》倒是一款集众多作品之大成的优秀游戏，其中精彩的剧情，出色的人设更是颇值得称道，尽管由于版权问题使得该作并未被认可为"《FE》系列"的正统续作且一度引发了加贺与任天堂商业上的纠纷，但游戏本身的品质是不容质疑的，当然这是后话了……）

莉莉娜 《封印之剑》



《封印之剑》的推出具有什么样的意义不言而喻，不仅仅是作为掌机平台的第一部《火纹》作品亮相，更由于加贺昭三的离去让太多人把目光都集中在了这款游戏上。遗憾，光是那变化颇大的人物造型就让我觉得老任在制作游戏时的底气明显不足，相对明快的游戏风格一下子让很多老玩家难以将它和"《火纹》系列"那一贯大气的表达方式联系在一起。更有甚者，整个《封印之剑》在人设方面的表现着实不敢让人恭维，男主角罗伊丝毫没有了历代主角应有的气质，完全可以用"未熟"来形容。莉莉娜自然也就难逃厄运，不过莉莉娜的性格却并不像她的外表所反映出的那样单纯的天真，在第八章从罗伊口中得知父亲的死讯之后，她表现出的是意外的坚强：

莉莉娜："不、不要太放在心上……我有心理准备……身为武人的女儿，我是不会惊惶失措的……"，可以想象此时她强忍悲痛的复杂心情。话说回来，莉莉娜的年纪虽不大，人缘倒是出奇地好，光是看看那长长的支援列表就知道她的受欢迎程度，以至于用她说得的角色大多都是山贼土匪之流(−_−)。话虽如此，身为女主角的她在游戏中可是十分暴力的，得天独厚的魔法师职业再加上超高的魔力成长使得她无论是在杂兵战还是BOSS战中都显得得心应手。除此之外我也没觉得她有什么特别的地方了。

琳 《烈火之剑》

试作型终归是试作型，同样是出身掌机，并且前后相隔才不过一年，从《封印》到《烈火》的进步却是显而易见的。不光系统作了进一步完善，其中人设方面更是有质的飞跃，给人焕然一新的感觉。女主角琳那一身极富特色的草原装扮显得英姿飒爽，大有巾帼不让须眉之势，这一形象在整个《FE》的历史上也不多见。当然个人实力更是强得没话说，颇有几分当年拉可秀的风采。和《外传》一样，有相对独立的故事流程也让女性角色在《火纹》中的地位再次飙升(虽然很短)，作为三大主角之一的琳在各方面都有不俗的表现，以至于身为第一男主角的艾利乌德都有些相形见绌。(笑)不过遗憾的是除此之外，琳并没有太多吸引我的地方，可能是"人龙之殇"的怨念吧，妮妮安的悲惨遭遇和死而复生的大起大落反倒更加深入我心。

"《FE》系列"在当红掌机上推出本就是意料之中的事，更何况是任天堂自己的主机，不过在缺少了灵魂人物加贺昭三之后，《封印之剑》并未给玩家带来什么惊喜，尤其是低龄化的人设更是饱受非议。好在一年之后及时出现的《烈火之剑》具备了较高的素质，三主角各自成篇的故事流程讨人喜欢，之前担心的人设问题也有了长足的进步，作为掌机游戏已经达到了相当高的水准，算是给老任和它的"《火焰之纹章》系列"争回了一点颜面。不过正因为《烈火之剑》的成功也更加引来了玩家们希望该系列重回家用机平台的强烈呼声。）

断断续续罗列了记忆中这些耳熟能详的名字，身为主角的她们在游戏中固然有其不可替代的位置，然而经验提醒我几乎每一部作品中都会产生一两名角色，她们在玩家中的人气之高甚至超越了我们的女主角们，这之中甚至也包括一些敌方角色。她们的存在为整个游戏增色不少，并且丝毫没有给人喧宾夺主的感觉，来谈谈我最喜欢的以下几位：

伊师塔 《圣战之系谱》



弗利吉家的正统继承人，祖父雷普托尔和父亲布鲁姆都是《系谱》中出了名的人渣，伊师塔本人却凭借冷艳的外表和高贵的气质征服了无数玩家的心，是当仁不让的"万人迷"，并且由于她拥有12圣兵器之一的"雷神之锤"而得到了"雷神"的称号。手持"雷神之锤"的伊师塔拥有相当强悍的实力，令我方任何一名角色都不敢小视。在游戏中扮演暗之皇子尤利乌斯的恋人，盲目的爱情使得年轻的她迷失了自我，即便是对于罗普托教会和尤利乌斯的暴行一度产生了质疑，仍然不顾一切地追随着，而尤利乌斯正是利用伊师塔这种近乎痴迷的爱一次又一次地驱使她与塞利斯等人为敌，最终章两人有这样一段对话：

尤利乌斯："看来你似乎急着想找死嘛。为何呢，伊师塔，想要从我身边逃开吗？"

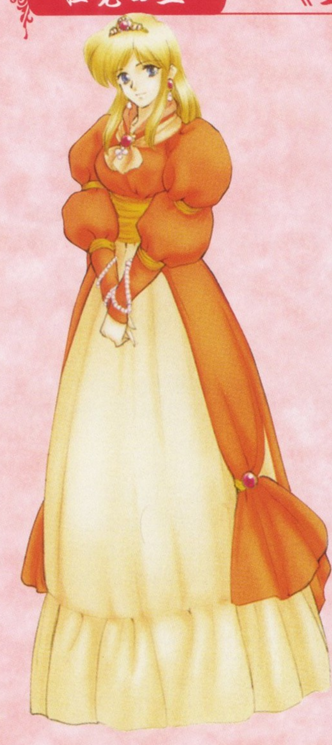
伊师塔："不……那种事……我是爱着尤利乌斯大人的……"

尤利乌斯："呼呼、好吧。想打的话就去打吧，我是不会阻止你的。"

显然，在尤利乌斯的眼中，伊师塔和其他人一样不过是他手

中的一颗棋子、一张王牌，充其量也就是个在某些场合可以逢场作戏的女人罢了。显然，这样的家伙并不值得她去爱，然而……最后和蒂妮交战时那句：“……也许我是错了。但是，我已经不能回头了……原谅我吧，蒂妮……”，看到她这样明知是错误，仍然义无返顾地战斗着的情景不禁让人对她充满了同情和惋惜。伊师塔无法加入我方一直是众多玩家心中的遗憾，不过遗憾未必不是美，也正因为是敌人，所以她对于很多人而言具有连拉可秀都无法相比的特殊吸引力。顺便说一下，我更加欣赏伊师塔后来在《776》的故事中再次登场时的造型，看上去成熟多了。

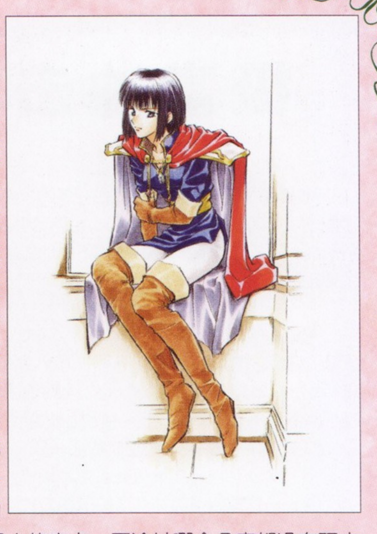
拉克西丝　《圣战之系谱》



《圣战之系谱》真是个好游戏，塑造了太多太多经典的女性形象！对于这位，相信大家都不会陌生吧？上面已经提到了，拉克西丝是诺迪昂公国的公主，大名鼎鼎的狮子王艾尔特沙同父异母的妹妹，正式登场是在“阿格斯特利亚的动乱”一章。那时只带领身边三个年轻骑士死守城池的场面给人很深的印象，其后一直活跃于辛格尔德军中。我喜爱拉克西丝有两个理由，一是她和下部的利夫一样，转职后是几乎万能的统帅骑士，这个近乎无赖的职业让她在游戏中显得尤为可爱，给了辛苦培养她的玩家最好的回报。其二便是在第三章她为了阻止艾尔特沙和辛格尔德的自相残杀而毅然挺身挡在了魔剑的面前。这一刻，拉克西丝外柔内刚的性格特点完全展现在玩家面前，让人为之肃然起敬，这也是《系谱》中最感染我的几个名场面之一！巴哈拉的惨剧结束之后，拉克西丝的行踪也成了一个永远的谜。有一种说法她在那次战争中受到拜奥沃夫的拼死保护而得以逃脱，后被兰斯塔的骑士菲恩所救，并将女儿南娜托付给他抚养，之后去了东方大国伊扎克便下落不明。不过根据后来《776》中菲恩的结局说明，有人在伊德沙漠附近见到了这位多拉基亚最著名的枪骑士的身影，再联想到他对拉克西丝的情感，也许……当然，这不过是一种猜测，关于拉克西丝的结局，正史上并未做明确的交代，真相究竟如何就不得而知了。总之，坎坷的经历和传奇的命运使得她成为了很多玩家最喜爱的女性角色之一。

奥尔文　《托拉基亚776》

在《776》中大放异彩的女角着实不少，除了女主角南娜之外，艾维尔、玛瑞塔、塞尔菲娜等都相当抢眼，不过，我最喜欢的还是魔法骑士奥尔文。在游戏第十章以弗利吉家的骑士身分初登场的奥尔文（老实说弗利吉家真是人才济济，除了伊师塔之外，还有莱因哈特和奥尔文兄妹这样极有魅力的人物，实在是强啊），虽然只在战场上停留了短短几个回合，但那略带忧郁的眼神已经深深打动了我。其实她和伊师塔一样，对于帝国的行为都产生了怀疑，只不过她没有被外力蒙蔽双眼。在亲眼目睹了帝国军的卑鄙和无能之后，极度的失望使得内心深处原本就并不坚定的信念开始摇摇欲坠，为了理想而战斗的她最终会选择走上解放军的道路也是必然的结果。之后这个人物在整个《776》剧情中也有相当多的戏分，特别是因为立场的不同而不得不与自己的哥哥战斗时，兄妹情深的那一幕更是感人至深。她的存在是本作游戏中一个很大的亮点，无论从哪个角度都没有理由为了某个贵族狂热男而选择放弃她吧。



布露妮娅　《封印之剑》



《封印之剑》中少有的塑造较为成功的几个角色之一，作为敌方人物更加难能可贵。贝伦三龙将之一的布露妮娅在性格方面几乎和伊师塔如出一辙，对于塞菲尔的爱是她战斗的惟一理由，尽管游戏中对于这个人物的性格刻画并不深入，但透过她为数不多的几句话，不难揣摩一二，引用一位朋友概括这个人物内心的一句话：“如果不能成为他的人，那么只要站在他的身边，守护他我就很满足了”。的确，正是这种无私到近乎愚蠢和疯狂的爱让她可以接受塞菲尔的一切，无论对错、成败甚至为他献出生命。我想，对于这样的角色我们无须做过多的评论，除了报以同情的目光和些许的敬意之外，就让她留在记忆深处吧。

后记

写到这里，不禁暂时停了下来，再次回头整理了一下思绪，发觉自己想写和值得写的《FE》女性角色实在是太多了，像是《776》中的拉拉、《封印之剑》中的菲尔、《烈火之剑》中的妮诺、索尼亚等，恐怕再花上几万字都说不完。“《火焰之纹章》系列”的博大精深之处很大程度上就归结为对于人物形象的描写，在那庞大离奇的故事背景之下，塑造出了众多性格迥异的女性角色。在她们的身上，美与丑，是与非，善与恶是很难简单地用一句话来概括的，她们有着有别于男性的丰富而细腻的情感，有着不输给任何人的勇气和力量，这让她们在游戏这个特殊的范畴里，在《FE》这个剑与魔法的世界里显得格外美丽！



极富冲击性的《圣战之系谱》秘话

特意将这段内容放在这里，一是为了突出该内容的重要性，二是为了配合《系谱的16个开场介绍》。相信所有对《圣战之系谱》有一定了解的玩家，在看了16个开场介绍和下面的秘话后，会对“《FE》系列”有一个更加深刻的认识和了解的。(请参照106页)

问：和前作《纹章之谜》中的阿卡内亚大陆有什么关联吗?

答：有的。按照时代来说的话，《圣战之系谱》的时代远在阿卡内亚大陆（纹章之谜）之前。尤古多拉尔虽然是个先进国家，但与阿卡内亚王国相比，根本连“文明”都算不上。那个时候的阿卡内亚大陆，龙族们正在探索着该如何对待人类这一生物。神龙族与地龙族分为二派相互争斗，《圣战之系谱》中的正是地龙族的那一派。

问：罗普托斯和那加的关系是怎样的?

答：古代龙族虽然拥有可怕的能力并建筑了伟大文明，不过在那个时候它们的种群已经濒临绝灭，这命运看起来已经不可避免。神龙族之王那加向其他各族提出了将新时代托付给人类的想法。可是一向将人类视为虫豸一般的地龙族一派公然违抗龙王那加的决定而发动了以灭绝人类为目的的战争。并进而与阻止其行动的那加等族展开大战，这便是阿卡内亚圣典里所描述的“守护神那加之战”。

在《圣战之系谱》中的野心家加雷司教坚信着“喝下古代龙族的鲜血能获得巨大的力量及不死的生命”的传说而在世界各地奔走，最终来到了阿卡内亚大陆。并且与地龙族中的一人——罗普托斯相遇进而缔结了“血之盟约”。

问：那加为何要赐予尤古多拉尔大陆的人类力量呢?

答：罗普托斯在其他大陆进行活动的事情那加一开始并不知晓，直到得知了加雷利用龙族的力量所创建的罗普托帝国的存在之后，为了重新取得世界的平衡，他便与11名龙族同伴一起，决定以神器这个形式给予人类力量。

问：神器究竟都有着什么样的效果?

答：龙族能够将自身的力量与意志灌输到龙玉(人类称其为宝珠)里面。《纹章之谜》中的圣剑“法尔西昂”（见25页）以及“圣光”（见37页）这种高级魔法，还有尤古多拉尔大陆的十三件神器（包括暗之圣书）上所装饰的宝玉，这些全部都是龙玉。人类在通过龙玉而得到巨大的力量的同时，也面临着失去自己的自身意志的危险。通常只有与龙族缔结了“血之盟约”的人才能使用龙玉的力量，不过解除了封印的宝珠则例外。

问：那加方面算是弄清楚了，可霍尔塞缇又是为了什么而施以援手呢?

答：罗普托斯、那加以及霍尔塞缇这三个龙族与其他龙族所处的地位不同。罗普托斯的意图很明确：“利用加雷司教对人类进行报复”就是它缔结血之盟约的原因所在，黑之圣书“罗普托斯”中封印着罗普托斯对人类的强烈的仇恨与怨念，能把将其解封的人类(即加雷司教的子孙后代继承者，血液中含有大量契约因子的人）置于其支配之下。就这样，拥有着罗普托斯的力量与意志的人类便诞生了。(《圣战之系谱》中的最终BOSS尤利乌斯就是它的受害者。）那加为了与其相对抗，将注入了自身的意志与力量的“光之圣书”授予了圣者赫姆。作为一向讨厌直接干涉人类世界的那加来说，这是个充满了苦恼的决定。

霍尔塞缇更为年轻一些，对人类亦报有比其他龙族更高一层的好意与同情。如果有可能的话，它甚至希望能够留在尤古多拉尔大陆保护那里的人类，但是，他却说服不了已经有些年迈迂腐的那加，不得已只好返回了阿卡内亚大陆。可是它的那种感情和意志被风之魔道书（霍尔塞缇）强烈地继承了下去。正因为如此，继承了风之魔道书“霍尔塞缇”的人在接受力量的同时也继承了意志。

至于其他的十种神器，在给予了继承者力量的同时，并没有对继承人的人格施加影响。这就是在“众神的系谱”中这十种神器的名称与神的名字不相符合的缘故。

问：怎样分辨出能使用神器的人呢?

答：在身体上会浮现出被称为“圣痕”的印记，这便是与龙族进行了契约的证明。只是，圣痕的浮现情形的个人差别很大，年幼时出现与年老时出现的情况都有。同时，出现的情况与是否长子或是否男丁也没关系，完全没有规律性，时常有直系的人却没继承到那种因子的情况发生。例如诺迪昂王家的黑骑士黑泽尔一脉就是旁系（直系为阿格斯提王家），但却唯一继承了密斯特尔丁（与黑泽尔建立契约的龙族）的契约因子。

问：游戏后半部中的雷文，实际上是霍尔塞缇本人吗?

《系谱》的16个开场

通关次数 0

前半





海蓝兵VS伊扎克兵

发生在位于古兰贝尔大陆东西两侧的王国之间的战争，作为拥有高素质能力的伊扎克士兵以华丽的剑技迅速解决了海蓝士兵。

擅长炎魔法的维尔托玛兵与骑着龙的托拉基亚兵之间的战斗，如果这两个国家进入全面战争，那结果会是怎样的呢?

后半





维尔托玛兵VS托拉基亚兵

通关次数 1

前半





诺伊修VS阿力克

所属辛格尔德的夏尔非圣骑士团绿骑士团的诺伊修与阿力克之间的朋友对决，可以看得出两人的实力是旗鼓相当。

诺伊修：一决胜负吧，阿力克!

阿力克：干得不错嘛，不过你还未够班啊。

即使被称为夏尔非圣骑士团中最坚固的亚当，在艾拉面前也束手无策。艾拉用迅猛的一击就击败了亚当。

亚当：让你看看我的强大！来吧，艾拉!

后半





亚当VS艾拉

答：先前也有说过，霍尔塞缇会对使用者的意识产生相当大的影响。雷文从母亲拉娜王妃那里得到霍尔塞缇之后，他的体内已经有了另外一个人的人格存在。后半段的雷文究竟是谁并不需要明确界定，但他与以前的雷文相比具有另外一面性格这是很明显的。甚至乎雷文自己的人格是生是死也并不清楚。

问：塞利斯的专有选择“下马”究竟有着什么特殊的含义吗？

答：这是个自己说出来都觉得有些不好意思的单纯理由呢（笑），简单来说便是“观赏需要”。像有利夫这样的拥有大量持“战斗场面太帅（萌）了，绝对不让他转职！”观点的女性Fans的例子的存在，开始让我们意识到了这一点。因此原本真的想做成全员都能上马下马那样的设定，就像以前的《纹章之谜》那样。可是由于容量的因素只好放弃，所以只保留了塞利斯的“下马”指令。

问：本来是兄妹所创立的托拉基亚和兰斯塔两国，关系怎么会变得恶劣起来的？

答：达因和诺瓦本来是一对令他人称羡的感情很好的兄妹，他们与其他十个圣战士一起推翻了罗普托帝国的专制统治，令民众获得了自由，并在托拉基亚半岛上建立了富饶的王国。在这之后，经过了几十年的和平时期后，两人因为发生了事故而相继去世。

后来继位的托拉基亚王是达因的儿子，他并不是个当优秀国王的料，在继位后实行了被一部分亲信所操纵的镇压民众的恐怖政策。结果，由诺瓦的儿子领头的诸侯们揭起反旗，并成功夺取了北部地区那片肥沃的土地。后来在古兰贝尔王国的调停下，北方的小国家群推举兰斯塔为盟主而从托拉基亚王国中正式独立了出来。

问：关于“地枪的悲剧”究竟是什么呢？

答：诺瓦与兄长达因的一个骑士朋友结了婚，过着幸福的生活，然而他的丈夫与达因王在某些事情上出现分歧并相互争斗。诺瓦为了阻止二人而出手制止，不料却在无意中错手杀死了深爱的丈夫（当时的凶器就是地枪）。这只是事情的开端，接下来是诺瓦的自杀与达因王的神秘死亡。在这之后，兰斯塔王家内便一直流传着“地枪和天枪会互相呼唤吸引”、“地枪是会招来爱与悲伤的枪”这样的传说。

问：能使用密斯特尔丁的诺迪昂王家，为何不是阿格斯特利亚的盟主？

答：黑骑士黑泽尔创立了阿格斯提王家。他有很多子嗣，其中，拥有圣痕的小女儿嫁给了诺迪昂家族。因此从那以后，继承圣痕的人如果在诺迪昂王家出现的话，就要以向阿格斯提王家效忠为条件来取得魔剑密斯特尔丁。以血统而言，黑泽尔的直系后裔则成为了阿格斯提的盟主。

问：托拉邦特是出于什么考虑而收养了阿尔特娜的呢？

答：托拉邦特这个人，一直不辞辛劳地扮演着恶人的角色。为了他所深爱的托拉基亚这片大地，他宁愿背负恶名而不择手段。对于世间的人的评价，也往往一副毫不在意的表情，但实际上，他却是感情相当细腻的人。他为了击败乔安，不得已杀死了艾丝琳。性格上并不是残忍嗜杀的他，之所以会收养阿尔特娜，也许受了这件事的影响也说不定。最初可能仅仅是这样想，但在这之后大概还考虑过要把阿尔特娜培养成托拉基亚半岛的核心人物吧。于是并不是把她当作普通骑士那样来培养，而是进行了日后作为统治者相关的教育。也许真的考虑过日后让她与阿里奥恩结合也说不定。对于他的国家的人民来说他也算得上是一位英雄了。

问：阿尔维斯知道蒂娅多拉是他的同母异父的妹妹吗？

答：一开始是不知道的。他生活在宫廷里面，能告诉他科尔特王子与希琼之间关系的人几乎没有，父亲自杀的时候他只有七岁，应该是对宫廷中的流言不感兴趣的时期。在这之后，最爱的母亲希琼失踪时由于他对母亲怀有强烈的信任，于是宫中对此的传言也不能动摇他。阿尔维斯一直抱着母亲一定会回来的信念在等待着。年纪轻轻就成为了维尔托玛王家当主的他，其实力连大人们都感到害怕。有时不仅会和侮辱了母亲（虽然是事实）的贵族们决斗，严重时甚至还会杀了他们。

对女性的事情完全不关心的他，在见到蒂娅多拉的瞬间便一见钟情，这可能是他的恋母情结的影响也说不定。与蒂娅多拉结合之后，他始终对她记不起自己的身世这件事上有些在意，害怕有一天她会和母亲一样突然离开自己，被这种想法束缚的他一直生活在不安之中（不过这也可以视为对蒂娅多拉的爱的表现……），在注意到了辛格尔德的事情的同时也听到了“他的妻子失踪了”这样的传闻，于是在游戏中的第五章进行了那样（虐杀辛格尔德军）的计划，这也是不能将这种不安忍耐下去的表现吧。虽然明明不需要去确认，但却无法抑制住自己，这就是阿尔维斯的悲哀所在吧。接下来在对蒂娅多拉的过去的调查行动中，他来到了精灵之森，并得知了她是希琼的女儿这件事。

不过，在得知了妻子实际上是自己的妹妹之后他的心意依然没变。只是一直努力着不让蒂娅多拉知道事实的真相。知道事实真相后蒂娅多拉的悲哀与叹息，对他来说是最难以忍受的吧……蒂娅多拉最终并没有恢复过去的记忆，可是后来还是得知了辛格尔德是自己的丈夫这个事实，但她也没有因此而怨恨阿尔维斯。她在自己的儿子尤利乌斯准备亲手杀死自己时，没有作出抵抗，这其中也有从负罪感中解脱出来的潜意识存在吧。对于蒂娅多拉这个角色正面反面的评价都有，不过对于这个问题，现在下结论还是为时过早。

不知道有多少玩家知道这个秘密呢：游戏每通关一次，游戏的开场动画就会发生改变。算上通关前的开场动画，一共有16个，其内容再现了游戏本篇中所讲述的故事，并且一些梦幻对决都会出现在这些动画中。这些场景解开了一些游戏中的谜团，并且有的场面还有更深刻的意义。

通关次数 2

前半



桑迪马 VS 蒂娅多拉



蒂娅多拉用沉默之杖将桑迪亚的魔法封印了起来，这是在第一章的终盘时的一个情节。被封印了魔法的桑迪亚已经毫无胜算可言了。

桑迪亚：唔，不能咏唱咒文了……

艾婷用救援之杖将阿泽尔救出时的情景，从她担心阿泽尔的情况来看，他们应该是恋人关系了。

艾婷：阿泽尔，不要勉强啊。

后半



阿泽尔与艾婷



通关次数 3

前半



艾尔特沙 VS 辛格尔德



效忠于主君的艾尔特沙对辛格尔德进攻的场景，为了避免与好友之间的争斗，辛格尔德极力劝说艾尔特沙。

辛格尔德：住手，艾尔特沙！这样的战斗有什么意义！

被划分为敌我两方的艾尔特沙与拉克西丝，对于兄长抱有一丝憧憬的拉克西丝为了说得艾尔特沙，赌上了自己的性命。

拉克西丝：哥哥真是个笨蛋！如果你无论如何都要战斗的话，那就用那把剑穿透我的身体吧！

后半



艾尔特沙 VS 拉克西丝





天马三姐妹

相信对“《FE》系列”熟悉的人，没有谁会不知道“天马三姐妹”吧？没错，她们就是号称《FE》史上最强的三姐妹，在全系列除《托拉基亚776》外的任何一作中，你都能够看到她们活跃的身影。至于为什么天马三姐妹会如此受欢迎呢？这除了她们都拥有“沉鱼落雁”（夸张）般的美貌外，还能够使用威力超强的“三角攻击”。（具体内容请看后面的介绍）

《暗黑龙与光之剑》、《纹章之谜》、《外传》

在这三部作品中登场的三姐妹分别是帕奥拉、卡秋亚和艾丝特。同时，她们可能也是最为广大《FE》FANS所熟知的天马三姐妹。FC版的初代与《外传》相比，两者几乎是没有任何变化的。毕竟这两个游戏使用的是同一个引擎，而且按照游戏的设定，《外传》的故事发生在初代的暗黑战争结束的第二年。所以头像看起来没有任何变化也是理所当然的了。

不过，三姐妹到了SFC版后，就真的是来了个“女大十八变”！其变化之大，已经到了当初许多人根本就认不出她们是谁的地步了——按照开发者的话来说，就是“女孩子学会了化妆，变得漂漂亮亮的了。一定是在经过了两个大陆的冒险之后，在精神方面也有所成熟，变得更像大人了吧。”（笑）

通关次数4

前半　希尔维娅VS菲莉





围绕在雷文周围的女性之间的争斗，面对勇敢的西连吉亚四天马骑士之一的菲莉，希尔维娅的胜算会有多少呢？

希尔维娅：什么嘛！就是因为有你，所以雷文大人才对我……

菲莉：我没有……

当希尔维娅知道雷文的心偏向菲莉时大发脾气，但用的却是破剑，看来希尔维娅还是不肯真动手吧。

希尔维娅：雷文真是个笨蛋！为什么会偏袒那个女人！

雷文：哇！冷静点，希尔维娅！挥舞那种东西是很危险的！

后半　希尔维娅VS雷文





通关次数5

前半　托拉邦特VS乔安



袭击穿越沙漠时的乔安部队的托拉邦特，再现了第五章的悲剧。被天枪冈尼尔穿透身体，乔安迎来了生命的终章。

乔安：唔，无念……

面对杀父仇人托拉邦特，利夫给了他最后一击。长年的宿愿划上了休止符，这一来乔安的在天之灵也会得到安息了吧。

利夫：父亲，你看到了吗……

后半　托拉邦特VS利夫





通关次数6

前半　拉克秀VS斯卡撒哈





拉克秀和斯卡撒哈两兄妹练习时的情形，看得出拉克秀还是技高一筹啊。不过与剑技相比，拉克秀的话更刺激人吧。

斯卡撒哈：让你看看我修行的成果！拉克秀，今天我不会输了！

拉克秀：哈哈，斯卡撒哈真是的，说是修行怎么实力反而下降了？

夏南与拉克秀这对表兄妹之间的单挑，虽然拉克秀能够击败斯卡撒哈，但对手是夏南时还是略显实力不足。

拉克秀：夏南大人，这次我一定会赢！

夏南：呼……那种程度还是不能参加实战啊。

后半　夏南VS拉克秀





通关次数7

前半　希尔达VS蒂妮





回顾第十章与守护克洛诺斯城的希尔达之间的战斗时的场景，拥有弗利吉家之名的两名女性之间的激战，炎与雷碰撞出火花。

用回复法杖对战斗中受伤的蒂妮治疗的塞缇，难道他们两人是恋人吗？塞缇这样做的话可是会让人误会的哦。

塞缇：蒂妮，不要乱来啊！

后半　蒂妮VS塞缇








帕奥拉：暗黑龙与光之剑 → 外传 → 纹章之谜

卡秋亚：暗黑龙与光之剑 → 外传 → 纹章之谜

艾丝特：暗黑龙与光之剑 → 外传 → 纹章之谜

《圣战之系谱》

很遗憾的是，由于系谱的特殊性，基本上几个比较特殊的职业兵种，如天马骑士、盗贼、龙骑士、重铠骑士等等，我方的角色中只有一位角色是这样的职业。这也就是意味着前几作中横扫千军的天马三姐妹无法重现风采……

不过，虽然我方因为特殊原因没有了天马三姐妹，但这并不表示敌方就不能拥有。于是，在游戏的最终章中，天马三姐妹作为敌方士兵总算是小露了一脸，虽然登场时间很短，但至少也满足了许多玩家的“天马情结”……

别看这三姐妹都是杂兵，但好歹是出现在最终章的，所以能力自然也不会差——光是三姐妹高达30点（满点）的幸运值，就已经会令无数人心痛不已了。要知道，在整个《圣战之系谱》中，除了天马三姐妹外所有的敌人的幸运值，大部分为0！即使非0的，通常也不会超过10点。“为什么，为什么她们不能加入！”抱有这种想法的人应该不会占少数吧？

通关次数 8

前半 约翰VS约哈瓦




壮绝的兄弟之间的争吵！虽然是约翰胜利了，但说到底，拉克秀是否愿意与他交往呢？那就是后话了……

一脸清纯的表情却说出那么刺激人的话，而约翰也根本没有回嘴的话，看来他似乎与游戏中一样，不是那么活跃啊。

拉娜：哎呀，又是约翰啊。说起来，约翰，你看上去很强，但似乎……

后半 约翰与拉娜





通关次数 9

前半 希尔维娅与克劳德

为克劳德打气的希尔维娅，在充满血腥味的战场，能够给人的心灵带来一丝安宁的人是必不可少的啊。

希尔维娅：克劳德大人，让我给你跳支舞。怎么样，这下有精神了吧？

琳的舞姿一点也不输给母亲希尔维娅，但是琳那句“最后的舞蹈”……难道这是游戏终章最高潮时的情景吗？

琳：阿雷斯，看吧！我最后的舞蹈……

后半 琳与阿雷斯





通关次数 10

前半 乔安与艾丝琳




这是一对让谁看了都会羡慕的夫妇，看到这个妻子给丈夫疗伤的情景，即使是战场也会让人会心一笑吧？

艾丝琳：亲爱的，不要勉强哦。

作为兄妹抚养长大的阿里奥恩与阿尔特娜，举起天枪冈尼尔的阿里奥恩最后一击落空，看来最后他还是心软了吧。

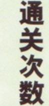
阿里奥恩：什么都不要说了！来吧，阿尔特娜！

后半 阿里奥恩VS阿尔特娜





通关次数 11



前半 托拉基亚兵VS法瓦尔

法瓦尔用圣弓伊奇巴尔轻松解决掉对手的情景，在混战中他还想着妹妹帕蒂，不知道这时帕蒂在干嘛。

法瓦尔：帕蒂没什么事吧……

无视兄长的担心，帕蒂正干劲十足地偷盗贼身上的钱，看来做哥哥的一定要好好看住这个妹妹……

帕蒂：啊哈哈，又赚了一笔！

后半 盗贼VS帕蒂




《圣战之系谱》中的天马三姐妹



梅贝尔

梅恩

布蕾尔

《封印之剑》

GBA上的第一款《FE》，大概是作为试探性的成分较高的缘故吧，游戏中引用了大量在《纹章之谜》中深受好评的内容。这其中，自然就少不了可爱的天马三姐妹了。

三姐妹的再度复活，无疑在《FE》玩家群中成为了新的话题。不过，《封印之剑》中的天马三姐妹，比起《纹章之谜》中的，感觉明显就要逊色一些。其中的主要原因，恐怕都来自于《封印之剑》中的三姐妹的老大——朱诺。在故事设定中，朱诺的年龄不仅有20多岁（官方为了照顾女性而没有特别指明具体年龄），而且已经嫁与他人，成为“人妻”。这或多或少地影响到了玩家们心目中天马三姐妹们那可爱纯洁的少女形象吧……而最令人不爽的一点，在于由于分支路线的不同，朱诺很有可能无法加入我方——别说不能加入了，就连面都不能露一下。这就自然有些说不过去了……



朱诺



缇特



夏妮

通关次数 12

前半 曼夫罗伊VS雷文





向罗普托教团的大司教曼夫罗伊挑战的雷文。但是，面对曼夫罗伊的黑暗魔法，雷文最后还是堕入了死亡的深渊。

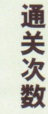
雷文：唔，我还不能……

心地善良的龙族青年霍尔塞缇复活雷文时的情景，之后，将心的一部分献给霍尔塞缇的雷文出现在了塞利斯面前。

后半 雷文与霍尔塞缇







通关次数 13

前半 阿尔维斯VS辛格尔德



游戏上半部的高潮部分，辛格尔德迎来死亡的场景。遭到前来迎接的阿尔维斯的奇袭，辛格尔德在曾是自己妻子的女性面前战死。

阿尔维斯：辛格尔德，到此为止了！

阿尔维斯结束了与辛格尔德之间的战斗回到城里，蒂娅多拉为其疗伤。虽然她已经没有了关于辛格尔德的记忆，但她似乎感到了什么……

蒂娅多拉：阿尔维斯大人，那个人真的是坏人吗？

后半 阿尔维斯与蒂娅多拉





通关次数 14

前半 尤利娅与蒂娅多拉



游戏本篇中不会看到的场景——蒂娅多拉用传送法杖将尤利娅送出了城，之后尤利娅就丧失了所有记忆。

蒂娅多拉：尤利娅，只要你活下去……

罗普托斯之血已经觉醒并开始暴走的尤利乌斯，亲手杀死了自己的母亲。这也是以塞利斯为首的子代剧情的序幕。

尤利乌斯：哼哼哼……你已经没用了……

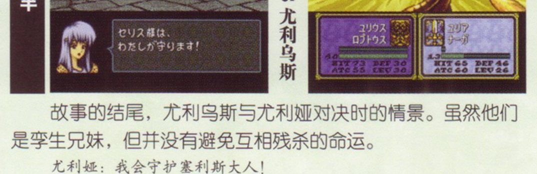
后半 尤利乌斯VS蒂娅多拉





通关次数 15

前半 尤利娅VS尤利乌斯



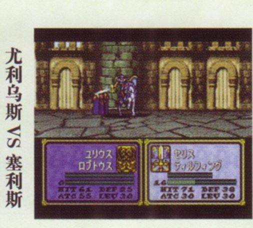
故事的结尾，尤利乌斯与尤利娅对决时的情景。虽然他们是孪生兄妹，但并没有避免互相残杀的命运。

尤利娅：我会守护塞利斯大人！

高举缇尔芬向尤利乌斯挑起最后之战的塞利斯，跨越亲子两代的“圣战”终于划上了休止符！

后半 尤利乌斯VS塞利斯





《烈火之剑》


菲奥拉


法瑞娜


芙罗利娜

相比《封印之剑》，《烈火之剑》中的天马三姐妹就明显要“诚意十足地多了”。（笑）三人的老大年龄连20岁都不到，变回了天马FANS心目中标准的“少女形象”。而且只要玩家们有心，这三位少女都能够利用支援系统与游戏中的两位男主角相恋……（老大与头号主角，老二或老三与二号主角）可以说，本作中的天马三姐妹的人气之高令人发指，尤其在新一代的《FE》玩家群中更是到了无人望其项背的地步！

“《FE》系列”的神秘人物

如果说谁是几乎每作《FE》都有登场的人物，那就只可能是游戏中断时出现的那位红发女士了。这位红发女士名叫安娜，第一次出现是在纹章一代《暗黑龙与光明剑》的第十三章，后来她就作为负责游戏中断的人物出现了。因为《圣战之系谱》无中断，所以她就改行去商店街做起了买卖，后来在《封印》与《烈火》中她除了干老本行“中断”外又开起了隐藏商店开始发横财。除了在大大不同于其他《FE》作品的《外传》中没有出场以外，她可以说是《FE》各作的全勤人物。假如哪一天“《FE》系列”也开始恶搞，安娜女士很可能会以隐藏人物的身分加入，当然也很可能会作为强到逆天的隐藏BOSS出现在我们的面前。







从左到右依次为
暗黑龙与光之剑
托拉基亚776
封印之剑
圣战之系谱
纹章之谜

三角攻击

如今一说到合体攻击，恐怕会有无数的人立刻联想到《超级机器人大战》。的确，从N64的《机战64》中首次出现的合体攻击，给玩家们留下了极为深刻的印象。不过，如果要追溯起来的话，那么大家就会发现，其实早在FC上的初代作品《暗黑龙与光之剑》中，合体攻击就已经登场了。只不过，在“《FE》系列”中，合体攻击都有着一个共同的名字——三角攻击。

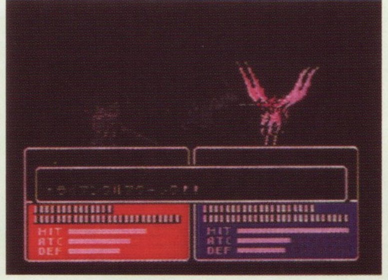
三角攻击在玩家心目中，一直都是天马三姐妹的专用技能（虽然不是）。只要三人共同包围住同一个人，之后三人中的任意一位攻击被包围的敌人的话，就会自动发动三角攻击。其效果是自动发动必杀攻击——但是由于三角攻击的发动条件比较特殊，所以游戏开发者们也专门为三角攻击设计了特殊的战斗画面。

天马三姐妹们永远的三角攻击……

无论时间地点、无论敌人是谁，只要三姐妹们包围了敌人，就必定能够发动特殊攻击。相信有一天，三姐妹们也会留有子孙后代吧。不知道她们的后代们，会不会继续继承这一特殊技巧呢……



暗黑龙与光之剑

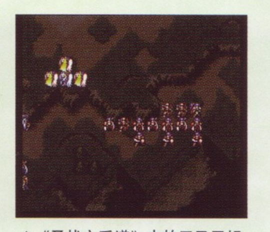

外传



纹章之谜



▲《封印之剑》与《烈火之剑》中，天马三姐妹的三角攻击画面是基本相同的。


▲《圣战之系谱》中的天马三姐妹发动三角攻击时在大地图画面上会出现特效画面，但攻击与平时的必杀画面没什么区别。



到了《封印之剑》与《烈火之剑》后，能够使用三角攻击的角色一下子多了起来，《封印之剑》中的三位重铠骑士，他们的三角攻击也都有自己专门的特写画面，看起来也十分爽快。

在《圣战之系谱》中，除了敌方的天马三姐妹外，还有三位魔法师三姐妹也同样能够使用三角攻击。不过非常遗憾的是，她们也一样属于敌方角色，不能加入……不过，魔法师三姐妹的实力连差强人意的程度都不到，两次登场，两次都属于被我方秒杀的杂兵级角色，所以也很难在玩家心中留下什么深刻的印象了。





▶三姐妹分别于第七章和第八章登场。虽然第二次登场时的能力比第一次有所提高，但依然不是我军的对手。她们可能是《FE》史上最弱的三姐妹了。


绘：火花天龙剑 FATE
■从左至右依次为：
索非亚（封印之剑）
莉诺安（托拉基亚776）
妮妮安（烈火之剑）
伊师塔（圣战之系谱）
塞瑞卡（外传）
中央：琪琪（纹章之谜）

THE HEROINES

大概没有人会否认女性角色在《FE》中的重要地位，她们已经成为了全系列中的一道亮丽的风景线。沙罗甚至可以拍胸保证说，许多人都是被这些貌美如花的女孩子们所吸引，才去接触《FE》的。在经历了这么多作品之后，我们几乎已经无法想象出，没有这些女孩子们的《FE》，会是个什么样子了……在这里，就让我们衷心祝愿这些女孩们都能够成为《FE》玩家心目中永远的女神吧！

FIREEMBLEM

15 Blow'in in the wind

《托拉基亚776》主题曲

作曲：迁横由佳、大谷幸 编曲：大谷幸

作词：迁横由佳、堀川将之

演唱：ユリアーナ・シャノー

さあ、瞳を閉じて　遠い日の記憶が
来 闭上双眼 唤醒遥远的记忆
ほら、聞こえてくるよ　あなたの胸の奥に印された　遥か……
听啊 多么清楚 就刻在你胸中、那悠远的
彼方に結んだ記憶の糸を
与对方的记忆所结成的羁绊
たどり逢えるよ　優しくあなたを　包みこむ風
历尽艰辛 才寻找到 将温柔的你包容的风
Blow'in in the Wind　**風になれたら**
Blow'in in the Wind 化成这风儿
Blow'in in the Wind　**あなたのもとへ**
Blow'in in the Wind 来到你的身边
時をこえて　所を越えて
超越了时空
送り届けるよ　優しい風を
将温柔的风送到那里
Blow'in in the Wind……
Blow'in in the Wind……
さあ、瞳こらして　遠くを見つめてみて
好啦 张开眼睛吧 向远处眺望吧
ほら、淡い色の　虹に重なり
看啊 道道 淡淡的彩
まるで陽炎のように
就像那 夕阳一样
あなたの面影　心に浮かぶ
在我的心中 浮现你的身影
遥か昔みた　セピアに染まった　軌跡の記憶
很久以来、划出一条褐色轨迹的回忆……
Blow'in in the Wind　**風に流され**
Blow'in in the Wind 在风中流动
Blow'in in the Wind　**一度離れても**
Blow'in in the Wind 虽然曾经分离
消えたりしない　大切なもの
但重要的东西永远不会消失
なくしかけても　まあ見つかるよ
即使丢失了 也会找到
Blow'in in the Wind　**風がやんでも**
Blow'in in the Wind 即使风停了
Blow'in in the Wind　**星は輝く**
Blow'in in the Wind 星光闪烁
季節が巡り　うららかな風
四季流转、爽朗的风
吹く日来るまで　星は輝く
在风吹来之前 星光闪烁

16 Wind

《托拉基亚776》插曲

作曲：迁横由佳、大谷幸

编曲：大谷幸

作词：迁横由佳、堀川将之

演唱：ユリアーナ・シャノー

絶やさないで　消えかけた灯火
熄灭的灯火、终会重新点燃
明日を信じて　生き続ける望みを
对明天充满信心、期望生存下去
私は風　運命（さだめ）運ぶ風　未来へ運ぶ風
我、是风 带来命运的风 吹向未来的风
だから　あなたのこと　見守っているから
所以、会守护着你
そうよ　いつだって
是啊 永远地
I'm just feeling with you
分享着你的感受
どんな悲しみでも　どんな苦しみでも
不管那是怎样的悲伤 不管那是怎样的痛苦
のりこえられる日が　きっとやってくる
获得解脱的那一天终究会来临
だから　あきらめずに　信じた道進んで
所以 不要灰心 勇敢地在选择的道路上走下去
あたたかな風また吹くから
因为温暖的风还会拂过
私は風　夢を運ぶ風　あなたへ運ぶ風
我是风 寄托着梦想的风 将美梦带给你的风
決してはなさないで　自分の生きる道を
一定不要脱离自己生存的道路
そして　いつの日か
然后 总有一天
Your dream comes true without fail
梦想成真
どんな悲しみでも　どんな苦しみでも
不管那是怎样的悲伤 不管那是怎样的痛苦
のりこえられる日が　きっとやってくる
获得解脱的那一天终究会来临
だから　あきらめずに　前を向いて歩いて
所以不要放弃 大步向前吧
あなたへと　風吹く日のため
为了你 也为了有风吹过的日子

火焰之纹章 圣战交响乐

1.火焰之纹章 主题曲（ファイアー　エンブレムのテーマ）
2.开端（始まり）
3.圣骑士诞生（聖騎士誕生）
4.精灵之森的少女（精霊の森の少女）
5.阿格斯特利亚的动乱（アグストリアの動乱）
6.狮子王艾尔特沙（獅子王エルトシャン）
7.飞空之舞（空に舞う）
8.命运之门（運命の扉）
9.光之继承者（光をつぐもの）
10.穿越沙漠（砂漠を越えて）
11.托拉基亚的龙骑士（トラキアの竜騎士）
12.为谁而战（誰がために）
13.光与暗（光と闇と）
14.最后的圣战（最後の聖戦）

17 LIFE is……

《烈火之剑》广告曲

作词：Ken　Hirai 作曲：Ken　Hirai 演唱：平井　坚

自分を強くみせたり
显露我的坚强
自分を巧く見せたり
只想呈现我的轻巧
どうして僕らはこんなに　息苦しい生き方選ぶの？
为什么我们选择了如此痛苦的生存方式？

目深にかぶった帽子を
把进盖着眼睛的帽子
今日は外してみようよ
今天试着把它除下
少し乱れその髪も
就算是一堆凌乱的头发
可愛くて僕は好きだよ
我也会觉得非常可爱

風におどる枯葉
被风刮下的枯叶
溢れた芝生の匂い
洋溢着芝生的味道
君と寝ころんで見上げた何もない空
躺在你的身边 仰望着一无所有的天空

答えなど何処にもない
到哪里也找不到答案
誰も教えてくれない
谁也不告诉我
でも君を想うとこの胸は
事实上只有埋藏在心中那份对你的思念
何かを叫んでるそれだけは真実
在不断地呼喊着

むき出しの言葉だけを
只有那句倾情流露的说话
片端に捨てたあの日
被舍弃在一角的那天
その向こうの優しさに
对那份彼端的温柔
今なら気付けていたのに
现在依然难忘

凍えそうなベンチ
即将被冻结的长凳
寄り添う恋人たち
相依在一起的恋人们
いくつもの愛のことばがうまれては消える
无数甜蜜的话语渐渐消失

永遠は何処にもない
到哪里也找不到永远
誰も触れることはない
谁也不能碰到它
でも君が笑うとその先を
只有你的笑声和你的脸庞
信じてみたくなる手を伸ばしたくなる
让我希望相信而想伸出双手

答えなど何処にもない
到哪里也找不到答案
誰も教えてくれない
谁也不能告诉我
でも君を想うとこの胸は
只有埋藏在心中那份对你的思念
痛みを抱きしめるそれだけが真実
让我想把这份痛苦紧拥

火焰之纹章《封印之剑》原声大典

1.火焰之纹章主题曲——歌剧广告版（絶オペラヴァージョン　～ファイアーエムブレム　CMソングより）
2.前奏（"Prelude　～語りつがれる物語" から ファイアーエムブレムのテーマ）
3.进击（進撃）
4.向着遥远的天空——罗伊的征途（はるかなる空の向こうに～ロイの旅立ち）
5.在新的光芒之下——罗伊的勇气（新たなる光の下へ～ロイの勇気）
6.在大自然之中——罗伊的远征（り雄大なる自然の中へ～ロイの遠征）
7.继承神将之路——罗伊的挑战（『神将』をつぐ道～ロイの挑戦）
8.中原之鹿（中原の鹿）
9.边疆（Frontier）
10.极地（PolarRegion）
11.龙的栖息地（竜の棲む地）
12.突如其来的拜访者（突然の来訪者）
13.公主的命运（運命の王女）
14.可疑（Suspicious）
15.尊严（Dignity）
16.忧郁（Melancholy）
17.以伯尔尼的名义（ベルンの名のもとに）
18.胜利（勝利）
19.跃进之时（躍進のときを）
20.遥远的乌托邦（はるかなる理想郷）
21.伯尔尼的国王（The King Of Bern）
22.黑暗的巫女（暗闇の巫女）
23.为谁而战（誰がための戦い）
24.惊愕（驚愕）
25.黑暗中的巫师（Shaman in the dark）
26.尾声（Epilogue）
27.战争之后（After the War）
28.永远的风（Eternal wind）